



Nintendo®

33

EDICION Nº 4-06
Colombia $1.500,00
Venezuela BS 265,00
Ecuador S/
Puerto Rico US$1.75
Panamá US$1.75

MEGA MAN X²

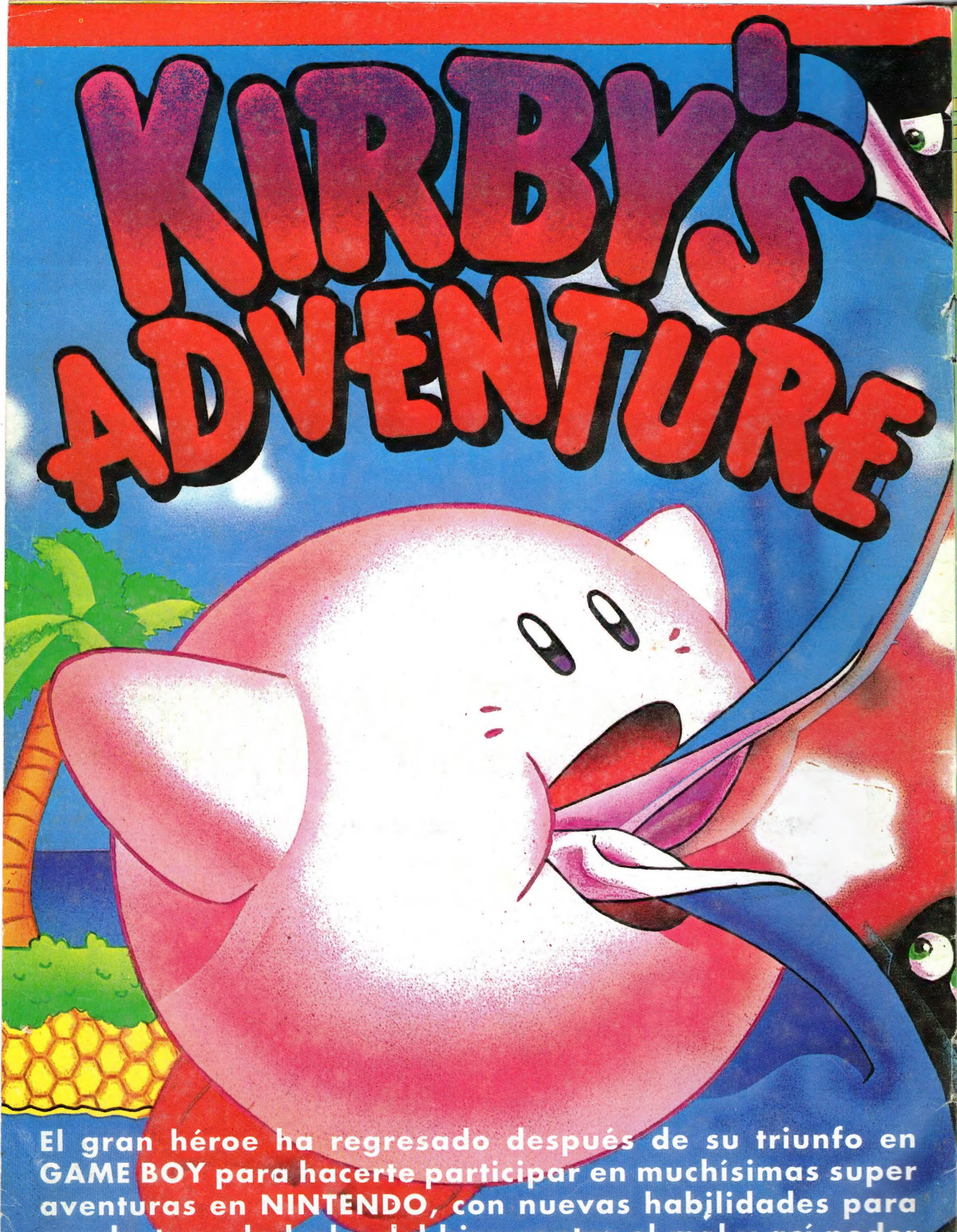
INFORMACION SUPERNESESARIA
- MEGA MAN VII
- DIRT TRAX FX
- PARODIUS
- PREHISTORIK MAN
- WARLOCK
- SUPER TURRICAN 2

MARIADOS
ZELDA
LINK'S AWAKENING

GAME VISTAZO A:
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

ARCADIAS
+KILLER INSTINCT





El gran héroe ha regresado después de su triunfo en GAME BOY para hacerte participar en muchísimas super aventuras en NINTENDO, con nuevas habilidades para ayudarte en la lucha del bien contra el mal y así poder recuperar la FUENTE DE LOS SUEÑOS



En un número anterior, ya te había informado sobre la confirmación del próximo gran lanzamiento del NU64 y del fabuloso Mortal Kombat 3. Pero aún hay más, en una de las ferias de videojuegos más importantes de los Estados Unidos, que particularmente se preocupa del área de los "Arcades", llamada "ACME 95", tuvimos la primicia de ver las primeras imágenes del impactante juego "Street Fighter - The Movie", el cual tiene la gran característica de haber reemplazado a los conocidos personajes "dibujados", de sus anteriores versiones, por los de carne y hueso, protagonistas del film "Street Fighter - La Ultima Batalla". Creo que este es el gran paso que necesitaba dar este juego, que tiempo atrás, marcó un hito en la historia del videojuego, dándole el auge y la innovación a los títulos de pelea.

El Editor

RECIBIMOS CARTA

COLOMBIA CHRISTIAN G. TORRES - JUAN ROBERTO SELLARES - JUAN ALEJANDRO GUEVARA - JUAN CARLOS ECHEVERRI LAVERDE - LUIS RICARDO RAMOS - JUAN SALINAS - JORGE ALBERTO VALDERRAMA - ALEJANDRO ENRIQUEZ - JAVIER GONZALEZ - CARLOS GUEVARA - CARLOS AGURCIA R.

COSTA RICA ROLANDO MATARRITA.

VENEZUELA ESTEBAN JOSE RENDON GOMEZ - MIGUEL A. GOMEZ - JOSE GABRIEL GALVIS B. - JOSE ANTONIO GONZALES - DICSON HALOM - GUILLERMO SANCHEZ - MARIA DAMACIA ZAMORA DE PACHECO.

SIGUE ENVIANDO TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A NUESTRA EDITORIAL Y VERAS TU NOMBRE EN ESTA LISTA





REVISTA CLUB NINTENDO Nº 33
EDICION Nº 4-06

Revista coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.
Director General
Teruhide Kikuchi
Director de Administración
Jorge Stone
Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Diseño
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Editorial América S.A.
Presidente
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Edición y diseño en computación
Helio Galaz G.
Colaboradores
(Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar
Ventas de publicidad
Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

 Revista mensual editada y publicada por Editorial América S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA**.

Dr. MARIO®



Quería pedirles información sobre el lanzamiento de Mortal Kombat III, ya que he sabido está en los arcades.

ALEX LEMBIJ

¡La historia se repite!, volvemos a recibir muchas cartas consultándonos sobre Mortal Kombat III, tal como hace un año sucedió con la segunda parte de este exitoso juego. Te pedimos a ti, y a todos los amigos que no sean impacientes, que Mortal Kombat III, ya es una realidad. Mantente muy atento a tu Revista Club Nintendo, porque nosotros estamos preparando la mejor información para darte en el gusto.

TU JUEGAS UN PAPEL MUY IMPORTANTE EN ESTA REVISTA. ¡NO DEJES DE ESCRIBIRNOS! ESPERAMOS TUS CONSULTAS, TRUCOS Y SECRETOS.

Quisiera que me dieran todos los "fatalities" del juego Mortal Kombat, ya que no los he podido encontrar en ninguna revista.

RICARDO MONREAL

Estamos concientes de que hay muchos lectores que recién comienzan a conocer este mágico mundo de los videojuegos, los cuales, por razones obvias, se encuentran desinformados de muchas cosas que nosotros, ya hemos publicado hace bastante tiempo atrás. Sin embargo, no queremos dejarlos de lado, porque nuestra misión, como hemos dicho en otras oportunidades, es informar, y por eso de vez en cuando, les damos una mano, como lo haremos contigo, tratando de responderle a muchos amigos que tienen la misma inquietud.
Aquí te daremos algunos de los fatalities que necesitas, debes realizarlos rápidamente y sin equivocarte.
Liu-Kang: Realizar una vuelta de 360º con el "control pad", en dirección al oponente.
Johnny Cage: Adelante, Adelante, Adelante + Golpe Fuerte.
Kano: Abajo, Diagonal Abajo Adelante, Adelante + Golpe Débil
Sonya: Adelante, Adelante, Atrás, Atrás + Bloqueo.
Sub-Zero: Adelante, Abajo, Adelante + Golpe Fuerte.
Scorpion: Mantener Bloqueo, Arriba, Arriba.
Raiden: Adelante, Adelante, Atrás, Atrás, Atrás + Golpe Fuerte.

Dr. Mario: Quiero consultarte, de qué se trata el juego "Super Mario All Star".

CARLOS HERRERA FUENTES

"Super Mario All Star", son en realidad cuatro juegos en uno, en él están los clásicos "Super Mario Bros.", "Super Mario Bros. 2" y "Super Mario Bros. 3", pertenecientes al NES, pero esta vez con la calidad de imagen y sonido del Super Nintendo. A estos títulos los acompaña el juego "Super Mario Bros. - The Lost Levels", que es la versión japonesa de "Super Mario Bros. 2", suerte.

◆

Necesito un poco de ayuda, por que tengo que tomar una decisión para comprar uno de estos cartuchos. Para jugar "Final Fantasy III", ¿Es necesario conocer Final Fantasy II, para entenderlo?

PABLO FARIAS MANZO

No es necesario haber jugado antes "Final Fantasy II", para disfrutar de la espectacular tercera parte de esta saga, sin embargo, creemos que te habría sido útil sólo para el dominio de armas, ítems, etc., que se usan normalmente en este tipo de juego, y estar de alguna manera, más preparado para enfrentarte a las nuevas proesas que te ofrece "Final Fantasy III".

◆

Adquirí "Mortal Kombat II" y me gustaría saber como encontrar a "Pong". Supe que hay que ganar 250 peleas seguidas. A mi no me da resultado. ¿Existe este tal "Pong"? ¿Es verdad que es el papá de Goro? ¿Hay alguna clave para encontrarlo?

JOSE LUIS GOMEZ

¡¡¡¿Quéee?!!!, ¿El papá de Goro?... Parece que aquí hay una confusión. "Pong", no es un personaje, sino un juego muy antiguo en el que diriges a una barra, que va eliminando cuadritos en cada rebote. Además, el truco de que nos hablas, no es para Super Nintendo como hemos dicho en variadas oportunidades.

♦

¿Es verdad que Killer Instinct tiene otras versiones como en Mortal Kombat II 2.1, 3.1, etc.?

CHAMPION

Así es. De echo durante un viaje que realizamos a Seattle (Estados Unidos), tuvimos la oportunidad de ver algunos errores de edición en este juego, que en su última versión, ya no estaban.



♦

Quisiera saber si Nintendo tiene en cada país una revista. Pienso esto, porque aquí existe Revista Club Nintendo y en Estados Unidos, Nintendo Power.

CARLANGAS



Si, estás en lo cierto, y próximamente habrá una conveción de revistas oficiales de Nintendo de todo el mundo. Actualmente tenemos contacto con las revistas Nintendo de Grecia, Francia, España, Holanda, México, Centro América y toda América del Sur. ¡Que grande está el mundo Nintendo!



♦

¿Cuál es la diferencia entre el Super Nintendo y el Super Famicom?

JAIME ALMARZA S.

Técnicamente no hay diferencia, sólo en su apariencia estética y la entrada del cartucho, pero lo que puede hacer uno, lo hace el otro. Esta incompatibilidad entre equipos y cartuchos es, como lo hemos dicho, para proteger a sus mercados.

♦

Tengo todas las consolas de Nintendo, el verano pasado trabajé muy duro juntando dinero para adquirir el fabuloso Virtual Boy, pero tengo problemas a la vista y no debo permanecer mucho tiempo mirando fijamente una pantalla, ¿Aumentará mi enfermedad el Virtual Boy?

ANGEL SAAVEDRA RUIZ

Creemos, por lo que nos contastes en tu carta, que no tendrás problemas, debido a que el Virtual Boy tiene una perilla para adaptarse a la graduación que tus ojos necesitan. Está diseñado en conjunto con médicos especialistas en ésto, para asegurar que no cause daño a las personas con tu problema y a las que no lo tienen. Los LEDS transmiten una luz roja que definitivamente no lastima los ojos, ya que la luz que emiten no les llega directamente. Podrás jugarlo con confianza, pero tampoco debes abusar y pensamos que tu más que nadie lo sabes.



♦

Si los peleadores de Mortal Kombat se golpean y sale una cantidad enorme de sangre ¿De dónde sale la sangre y por qué no se mancha la ropa?
No es para menospreciar el juego, pero como lo mencionaron ustedes antes, son esos pequeños detalles en los que rara vez nos fijamos al jugar por primera vez y aunque el juego es magnífico en sus 2 versiones esos detalles deben ser atendidos en la tercera.

FERNANDO CORTEZ M.

Respecto a lo que comentas corren 2 versiones. Una es que los trajes que utilizan tienen un repelente anti-manchas. La otra es que si se generan sprites que manchen ropa y suelo y se mantienen en la pantalla el juego se hace más lento o se empiezan a descomponer los sprites que forman al personaje. Son muy pocos los juegos que mantienen un sprite en pantalla aunque ya no "interactúe"





JUEGO...	PARA...	TRUCO...
DOUBLE DRAGON (SUPER NES)	SELECIONAR A LOS JEFES...	En el menú principal, presiona: **L, R, ARRIBA, L, L, ABAJO, R, R, START.**
KILLER INSTINCT (NU64)**arcadia**	EJECUTAR LOS COMBOS BREAKER! CON CUALQUIER COMBO...	Mientras estén los displays, que preceden a la pelea, presiona: **ABAJO, START** en los 2 controles.
KILLER INSTINCT (NU64)**arcadia**	AUMENTAR LA VELOCIDAD DE LA PELEA...	Igual que el truco anterior, sólo que ahora presiona: **DERECHA** y los 3 botones de golpe.
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE (SUPER NES)	PARA COMENZAR CON US$ 6.000.000...	Ingresa el siguiente Password: **JFKBBBBBBBBBJFK.**
MEGA MAN X2 (SUPER NES)	ESTAR MUY BIEN IMPLEMENTADO...	Ingresa el Password: **3357 8143 5528 7682.**
METAL COMBAT (SUPER NES)	PODER ESCRIBIR TU NOMBRE...	En la pantalla de títulos, presiona: **L, A, B, L.**
MORTAL KOMBAT 2 (SUPER NES)	TENER 15 SEGUNDOS PARA EJECUTAR EL ATAQUE FINAL, EN VEZ DE 5...	En la pantalla de selección de luchador, presiona lo siguiente: **ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, SELECT.**
TECMO SUPER BOWL (SUPER NES)	ENTRAR DIRECTAMENTE EN LA PRUEBA DE SONIDO...	Presiona en la presentación, simultáneamente los botones: **L, R.**

INFORMACION SUPERNESESARIA



Anteriormente te habíamos hablado un poco de este juego, ahora te presentamos un análisis más detallado del 4o. juego que sale a la venta con el Chip SFX.
Si decides jugar solo, competirás contra la computadora en los 3 niveles de dificultad que hay, seleccionando el personaje que más te guste ya sea por la cara o por la música, ya que cada uno tiene diferente música la cual se escuchará mientras compites dependiendo quién vaya en primer lugar.
Al elegir a tu personaje pasarás a otra pantalla que te muestra los 4 diferentes tipos de competencia que son:













Donde competirás en las diferentes pistas con opción para lograr ser el número uno entre los 18 competidores. Además de intentar terminar el juego.



Aquí competirás en una sola pista contra los otros competidores para que practiques y te adaptes a estar chocando contra todos los demás.

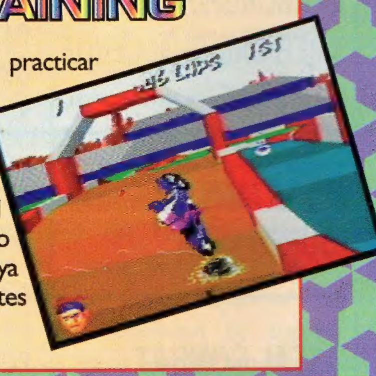


TAG

Sin duda una excelente opción. Ahora te presentarán 4 pistas diferentes donde lucharás contra otro oponente (si juegas solo, será contra la computadora). Aquí el objetivo es chocar al otro y escapar para que él no te choque (más o menos como si jugaras a "si te pillo tú me persigues"). Para poder ganar, tendrás que aguantar hasta que se le acabe el tiempo a tu contrincante, el cual correrá cuando haya sido chocado. Si a ti te chocan, entonces tu reloj correrá y el de tu oponente no.



Aquí podrás practicar para adaptarte a la movilidad y para tratar de romper récord de vuelta y/o récord total, ya que compites contra el reloj.



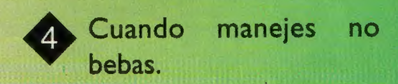
ALGUNOS CONSEJOS

1 Si te sale la flecha que indica que te saliste mucho de tu trayectoria, regresa a donde está sin perder un instante a donde se te indica, sin importar si vas en sentido contrario.



2 Cuando puedas ve en una sola llanta para ir más rápido.





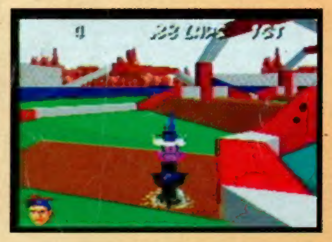
3 No te pegues mucho a las orillas ya que podrías salirte.

4 Cuando manejes no bebas.

CIRCUIT

a) THE BIG O.- Como su nombre lo indica, ésta es una pista con forma de "0" o sea un óvalo. Pero no creas que por ser una "0" te será muy fácil ganar, pues existen montículos parecidos a los topes de una gran ciudad que te sacarán de onda (¿o será de tu onda?) y te quitarán velocidad o harán que choques contra tus oponentes.







b) WATER SLIDE.- Una pista donde el agua se encuentra en grandes charcos, lo que ocasionará que te salgas y pierdas ventaja o te vayas a estampar contra la orilla.



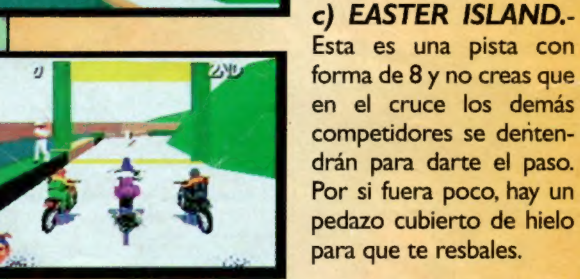








c) EASTER ISLAND.- Esta es una pista con forma de 8 y no creas que en el cruce los demás competidores se detendrán para darte el paso. Por si fuera poco, hay un pedazo cubierto de hielo para que te resbales.



d) CATACOMBS.- Una pista que hace honor a su nombre, ya que realmente pasas por dentro de catacumbas. Desafortunadamente para los amantes del terror, las únicas calaveras que verás son las del carro que va delante de ti.







e) JUMP CITY.- No por nada le dicen así. Aquí hay que tener mucho cuidado ya que es muy fácil salirte o perder el control en los brincos.







Este juego puede ser jugado hasta por 8 jugadores por medio de eliminatorias donde competirán de 2 en 2 con el fin de ver quién es mejor participando en todas las competencias y pistas que existen, con los 3 niveles de dificultad.





TAG

a) SPIKES.-

Aquí la acción se desarrolla en una pista ovalada donde existen pequeños montículos que recuerdan mucho a las suelas de los tenis que usan los beisbolistas.







b) TWIN TOWERS.-

Esta pista cuenta con sus propios obeliscos y sus divisiones hacen que pierdas fácilmente de vista a tu oponente, además de que impiden que puedas alcanzarlo con facilidad.











c) ROUND ABOUT.-

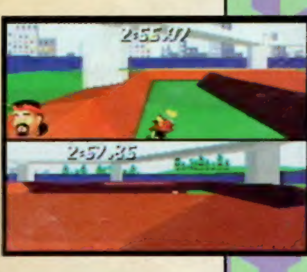
Se ve inocente, pero las apariencias engañan, ya que la visibilidad es buena, sólo en las partes altas (la orilla). Además, esta pista cuenta con una fuente que te estorbará cuando quieras cortar camino.

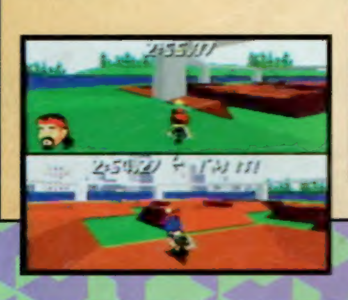


d) DUAL LEVELS.-

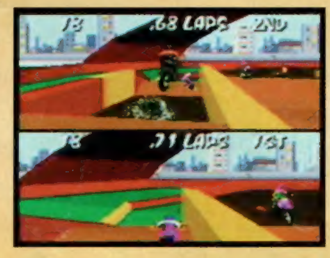
Esta es, sin duda, una pista estupenda, ya que cuenta con lugares que te ocultarán de ataques y los arcos de la parte externa; además de adornar, estorban lo suficiente para que te escapes si tu enemigo choca contra ellas.



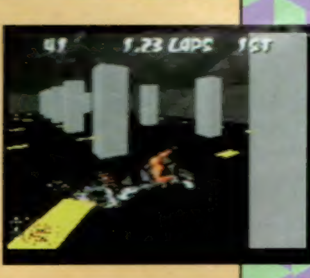




Además de estas pistas hay más que salen cuando acabas el circuito en HARD, así que si quieres conocerlas tendrás que echarle ganas si quieres disfrutarlas ya que están súper.







Dirt Trax FX es un juego con características que lo hacen muy bueno entre los juegos de su género, además de que es uno de los juegos de motos que existe (tal vez el mejor en motos, sin contar a 2WD de Stunt Race FX) la acción es realmente muy buena.

GAME VISTAZO A: 

He aquí otro juego que hace su arribo al Game Boy. Si a ti te gustó FIFA de SNES, he aquí este juego que te gustará, ya que podrás llevártelo a cualquier parte.



Este juego puede usarse en el Super Game Boy en donde luce más ya que los programadores supieron adaptarle los colores bastante bien y los personajes están de muy buen tamaño.



FIFA de Game Boy conserva muchas de las características de su hermano mayor de SNES, como son los displays cuando anotas un gol, los amonestados y todas sus opciones (tiempo, tipo de suelo, clima, portero, etc.). Además de que tiene la opción de idiomas entre los que están, inglés, francés y no podría faltar el español. Y como todo buen juego de fútbol que se precie de serlo, existen las reglas de fuera de lugar, tiros de esquina y saque de banda, además de los tiros libres y penales por cometer una falta.







La velocidad de los jugadores es muy buena, desafortunadamente la movilidad deja mucho que desear. El juego no es para dos, lo que afecta un poco, y junto a la movilidad son los únicos defectos que tiene.

FIFA International Soccer es una excelente adaptación del juego original de SNES al G.B. y una buena opción si buscabas algún juego de deportes en especial de Fútbol.







Al igual que el anterior Mega Man X, este juego tiene una gran variedad de cosas por descubrir. A muchos se les puede complicar el encontrar un corazón, contenedor, alguna pieza de la armadura de megaman o simplemente no saber cómo eliminar a alguno de los jefes. Pero no te preocupes, aquí te daremos algunos tips con los cuales podrás derrotar más fácilmente a cualquier jefe o encontrar ese item que te falta y que te ha hecho darte de topes en la pared.

PIEZAS DE ARMADURA

Siguiendo la misma norma del primer MMX, deberás buscar las adaptaciones de la armadura de Mega Man las cuales están escondidas en algunas escenas en cápsulas que el Dr. Light escondió muy bien (bastante precavido el Dr. Light, no crees ?).

NOTA Te recomendamos que trates de tomar las piezas de la armadura antes que nada, estas te facilitarán el trabajo de todo el juego. Por eso mismo te indicamos lo que necesitas para tomarlas, después de esto puedes dejar que te eliminen, sacar tu password si quieres y continuar con el orden de enemigos que te recomendamos..

ARMOR

El aditamento "armor" es muy importante que lo obtengas lo más pronto posible dentro del juego pues reduce el daño que te ocasionan tus enemigos, y para obtenerlo sólo necesitas tener el arma Spin Wheel.

Ve a la escena de Robot Junkyard y al llegar a la pared que indica la foto utiliza el arma que te recomendamos para abrir un pasaje secreto que te llevará a otra de las cápsulas secretas del Dr. Light.



La "armor" no sólo te protege de los ataques como te dijimos, sino que tiene otra funcion muy particular que es la de absorber el daño que te causan los disparos (disparos solamente, no los golpes) y llenar un marcador de poder, una vez que llenes el susodicho marcador podrás generar una explosión que eliminará a todos los enemigos que se encuentren en pantalla.





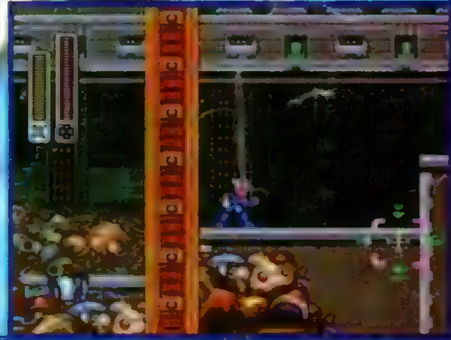
Una recomendación muy importante es que antes de eliminar a todos los enemigos tomes todas las piezas de la armadura para que el camino te sea más sencillo, en realidad al único enemigo que tienes que derrotar para tomarlas es a Wheel Gator y es el primero que te recomendamos tomar así que en este respecto no hay problema.

HELMET

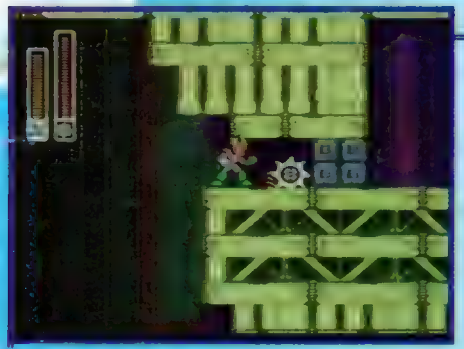
Con el helmet podrás localizar rápidamente pasajes secretos y caminos con premios ocultos y sin que te cueste nada de energía. Esta adaptación no mejora el funcionamiento real de Mega Man pero es útil para hallar energía o vidas.

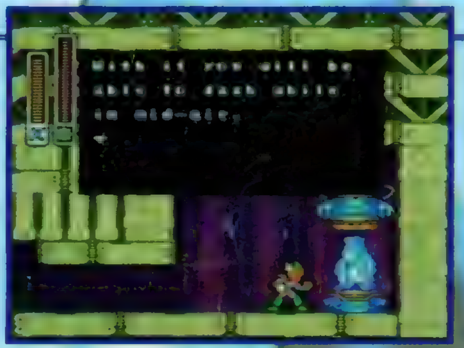
El helmet se encuentra en la escena de Energen crystal y para tomarlo no necesitas ninguna arma o aditamento en especial, lo único que debes hacer es avanzar hasta que llegues al precipicio que se ve en la primera foto (despues de la zona de descenso resbalosa) y descender por él, pegado a la pared de la izquierda; así llegarás a una pequeña cueva donde después de eliminar a algunos enemigos encontrarás la cápsula de helmet.





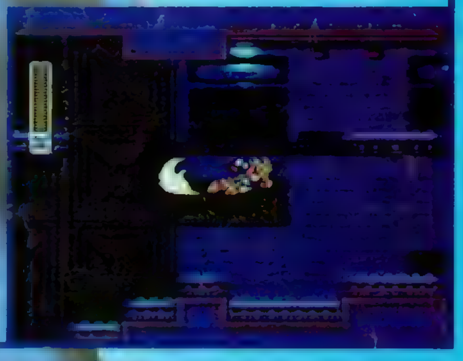
BOOTS



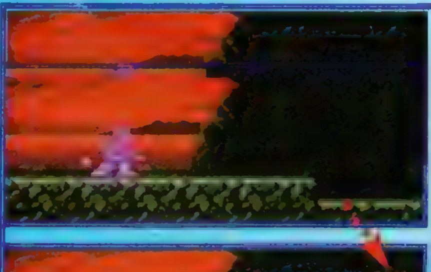


A diferencia del primer juego aquí no necesitas las botas para hacer el dash (el cual puedes hacer desde el principio del juego) aquí las necesitarás para hacer el dash pero en el aire; la cápsula del Dr. Light que te da este aditamento está escondida en la escena de Desert Base y sólo necesitas el arma Spin Wheel para abrir la pared que se ve en la primera foto; esta pared se encuentra pasando los picos donde está un corazón.

Utilizar el dash en el aire te permitirá escapar de muchos jefes pero sólo lo podrás utilzar si das un salto normal y no un súper salto (sigue leyendo para saber a que nos referimos).



MEGA BUSTER



Ahora el mega buster es una adaptación mejorada comparándola con la del primer MMX, con ella seguirás aumentando el poder de las armas de tus enemigos para diferentes ataques pero una nueva función es que al acumular suficiente poder,con el disparo normal podrás atacar 2 veces seguidas lo que daña considerablemente a varios enemigos.





Para poder llegar a la cápsula que te da el mega buster es necesario tener el aditamiento boots; al llegar a la parte que indica el mapa deberás pegarte a la pared, saltar desde donde indica el palo y utilizar el dash en el aire para pegarte a la saliente y así subir sin ningún problema.



ANTES DE EMPEZAR HAY 2 COSAS QUE DEBES SABER

CUARTOS VACIOS



Las escenas de Energen Crystal,Desert Base y Deep Sea Base tienen cuartos en los que tu "helmet" indica que hay algo pero no ves nada que sirva ; Si has probado disparar varias armas ahí te habrás dado cuenta que el silk shot no funciona. lo cual es una pista pues en cuanto obtengas el mega buster si acumulas poder con esta arma en estos cuartos recibirás energía para Mega Man o para sus armas en cantidades industriales; Estos son sitios que tendrás que visitar constantemente.

AHORA VEREMOS EL ORDEN DE LOS ENEMIGOS

Como sabes, siempre hay armas que MM absorbe y que dañan más a algunos enemigos que a otros así que para que batalles buscando el orden correcto a continuación te lo daremos,además de algunas sencillas técnicas para eliminar a cada enemigo.

WHEEL · GATOR

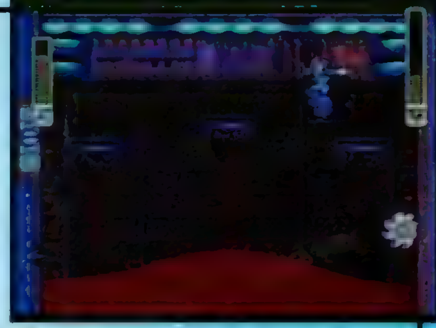
PRIMER ENEMIGO



[redacted]



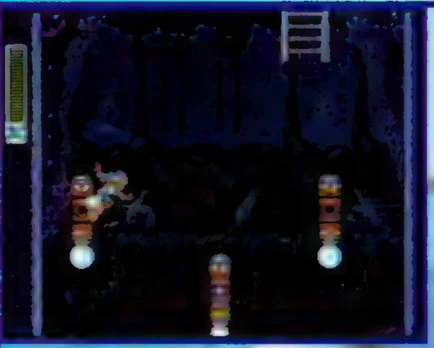
Una vez que reaparezca espera a que comience a arrojar las sierras y ponte a la distancia que se ve en la foto para que desde ahí lo ataques con tu arma normal con toda la confianza del mundo, pues a esa distancia no te tocarán las sierras, sólo observa cuando comience a parpadear pues te disparará un par de veces; cuando esto ocurra sólo aléjate para tener más tiempo para esquivar.



Cuando el Wheel Gator se esconda en lo que parece lava y que llena su área de batalla, pégate a cualquiera de la orillas y súbete para esquivar facilmente las sierras que te arrojará y que generalmente son dos; Mantente pegado a la pared para que cuando reaparezca no te vaya a pescar; si lo hace, para zafarte sólo mueve el control a los lados rápidamente.



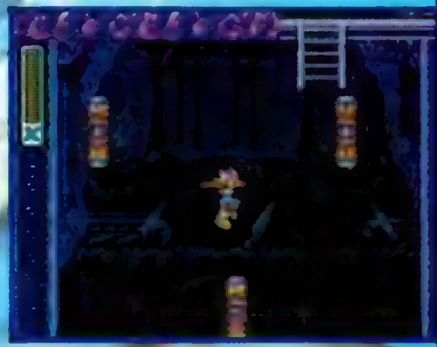
SUPER SALTO





Cuando necesitas llegar a lugares lejanos un simple salto no es suficiente; esta técnica es muy sencilla de ejecutar y bastante útil, además de que la podrás ejecutar ya sea parado en cualquier superficie o pegado a las paredes.

El salto ejecutado simplemente con el botón B tiene un rango de alcance que en ciertas ocasiones podría parecer muy limitado ; Por ejemplo, aquí sólo alcanzas a llegar al segundo misil de izquierda a derecha , pero la meta es llegar al que está hasta la orilla izquierda......



Bueno, la solución es sencilla, simplemente presionando al mismo tiempo los botones B y A darás un salto de mayor longitud y podrás alcanzar esos lugares que parecen muy alejados.

BUBBLE CRAB

SEGUNDO ENEMIGO

Al derrotar a Bubble Crab obtienes el arma: Bubble Crab

Bubble Crab no es muy complicado, inclusive lo puedes eliminar con el arma normal pero es más fácil con el arma de Spin Wheel. Simplemente cuando esté lejos de ti dispárale pero ten cuidado porque al ser golpeado se enfurece y se arroja hacia ti, para esquivarlo súbete a la pared más cercana y desde ahí da un súper salto o un salto más Dash.



Después de haberle restado la mitad de energía,en ocasiones te atacará en forma de remolino; cuando haga esto sencillamente sáltalo y dispárale otra vez.







Cuando derrotes a Wheel Gator obtendrás el arma Spin Wheel.

[redacted]



A continuación seguiremos el orden para eliminar a los enemigos, así como la localización de los contenedores de energía y los corazones.

CONTINUAMOS CON LOS ENEMIGOS EN ORDEN

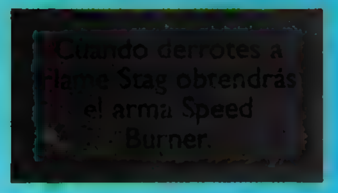
FLAME STAG

[redacted]





Al empezar su rutina de ataque él sube saltando por las paredes para después descender; si lo recibes con una ronda de disparos del Bubble Splash, él caerá en cualquiera de las orillas, inmediatamente te arrojará una flama por abajo, sáltala y al caer dispárale, entonces él intentará hacerlo de nuevo y lo atacarás de igual forma;



Cuando derrotes a Flame Stag obtendrás el arma Speed Burner.





MAGNA CENTIPEDE

Aquí es muy importante utilizar el arma de Silk Shot inmediatamente en contra de Magna Centipede pues así le destruyes su cola y evitas que te ataque con más variedad.

Es muy importante que al enfrentarte a este enemigo te mantengas a una distancia prudente para así esquivar con mayor facilidad los shurikens que te arrojará, si lo hace desde el techo espera a que baje, si está en la tierra atácalo después de que te arroje una ronda de estrellas.

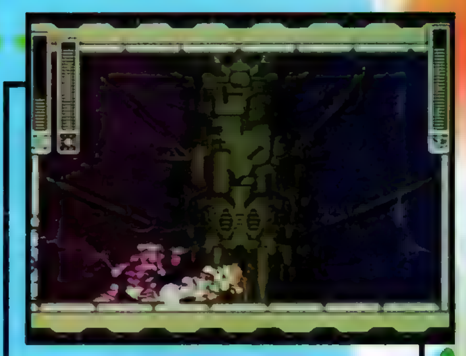


QUINTO ENEMIGO

Cuando derrotes a Magna Centipede obtendrás el arma Magnet Mines.



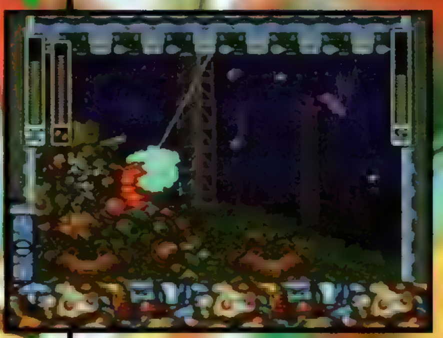
esto lo podrás repetir hasta eliminarlo.



Después de atacarlo, generalmente se desaparece y aparece en cualquier parte del piso, mantente en movmiento y en cuanto se quede fijo en algún sitio vuelve a dispararle, después de esto repetirá la rutina de lanzarte Shurikens.

MORPH · MOTH

...enemigo Morph Moth tiene dos fases, a continuación te diremos como atacarlo en cada una de ellas.



Cuando sólo es un capullo empezará columpiándose y arrojándote basura, aquí fácilmente podrás darle algunos disparos con el arma Speed Burner; después se caerá y empezará a moverse por todo el suelo. Cuando esté haciendo esto sube a la pared para esquivar su ataque y comienza a acumular poder, porque una vez que se incorpore comenzará a absorber basura en dirección de las manecillas del reloj o en contra; para escapar de la basura y de paso dañarlo utiliza el Speed Burner a todo poder, si aún no lo tienes la mejor solución es disparar rápidamente y dar un pequeño salto antes de hacer contacto con la basura.



Después de restarle un poco más de la mitad de la energía, Morph Moth mostrará su verdadera forma, aquí lo único que tendrás que hacer es esquivar un rayo muy poderoso que te dispara y un polvo dañino que suelta al volar; dispárale cuando esté a distancia.





Al derrotar a Morph Moth obtienes el arma Silk Shot.

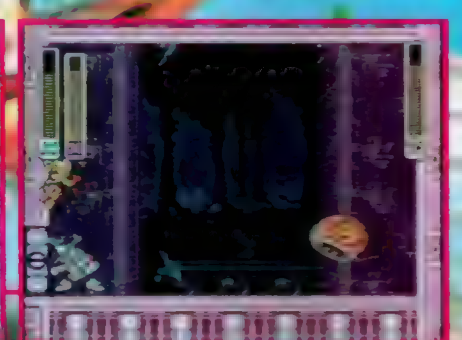
CRYSTAL SNAIL

[redacted]

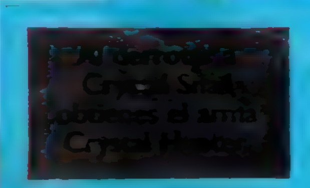


Al principio ten cuidado porque cuando te ataque con su arma te congelará si te toca, si ocurre esto mueve rápidamente el control para así romper el hielo, escaparte y evitar que Crystal Snail te dañe.





Cuando logres darle al enemigo con los Magnet Mines, lo más recomendable es que te pegues a alguna pared porque Crystal Snail se separa bruscamente de su caparazón para golpearse contra la pared (obviamente si tú estás en su camino te hará "sandwich" contra la pared), repite este ataque hasta que elimines a este non grato enemigo.



[redacted]

OVERDRIVE OSTRICH



[redacted]



Al aparecer Overdrive Ostrich lo que hará seguramente (si no estás muy alejado de él) será saltar y atacarte con su arma al máximo poder, ahora lo que tendrás que hacer es esquivar su ataque y esperar a que caiga para dispararle (también podrás dispararle cuando él salte, pero es un poco más difícil), esto lo podrás repetir hasta eliminarlo mientras no te alejes mucho de él.

Si te alejas corres el riesgo de que él te ataque con pequeños cutters (sáltalos), que corra hacia ti (sáltalo también) o que pase saltando (pásate debajo de



OCTAVO ENEMIGO

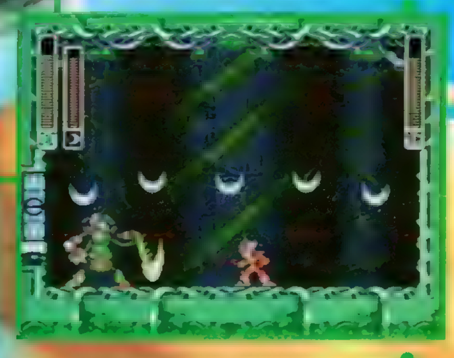


WIRE SPONGE

Este enemigo junto a [illegible] es fácil de eliminar, para esto solo sigue estos pasos.



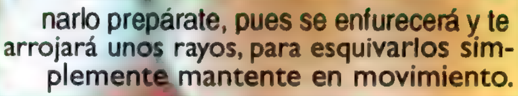
El arma indicada en contra de él es el Sonic Slicer pero para causarle más daño y siempre tener la seguridad que le vas a dar, acumula poder al máximo, así podrás darle cuando se cuelgue del techo o cuando esté a punto de arrojarte su cadena.



Revisa muy bien pues si te toca con su cadena, tendrás que saltar y pegarte a la pared más cercana para evitar que te golpee pues al retraerse la cadena él se pegará rápido a la pared.

Ya que estés a punto de eliminarlo prepárate, pues se enfurecerá y te arrojará unos rayos, para esquivarlos simplemente mantente en movimiento.

Cuando derrotes a Overdrive Ostrich obtendrás el arma Sonic Slicer



él), mientras que él te ataque tú no le podrás hacer daño.



Ahora veremos la localización de los [illegible] y [illegible]enedores que están escondidos en las cuatro escenas por [illegible]

WEATHER CONTROL

El corazón se encuentra al incio del nivel, para tomarlo simplemente súbete a la pared donde indica la foto, ¡ahí encontrarás escondido el primer corazón!



Para tomar el corazón y el contenedor de esta escena no necesitas nada en especial, es más, el corazón de esta escena es el más fácil de tomar, pero también uno de los más difíciles de encontrar.



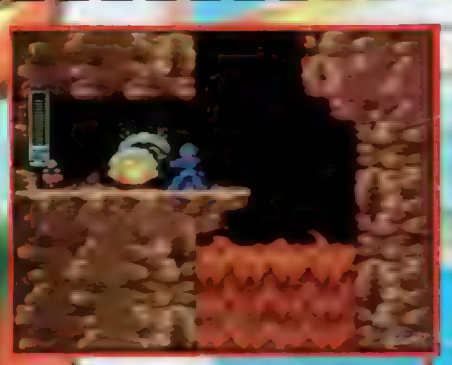
En esta escena también hay un contenedor, para tomarlo haz lo siguiente: cuando llegues al misil que está marcado con el palo utiliza el súper salto para pegarte al árbol, si lo logras podrás subir y además de obtener el contenedor hallarás también una vida; como puedes ver tomar este contenedor tampoco es problema.

VOLCANIC ZONE

Casi al principio del nivel te encontrarás con un raro escarabajo volador, en lugar de destruirlo trépate encima de él, así en lugar de golpear constantemente las paredes se elevará llevándote así a un risco donde te harás de otro contenedor.







El otro corazón está en la parte donde sube la lava, aquí puedes agarrarlo no importando que esta te atrape pues en cuanto lo agarres te lo marca automáticamente sin importar que te quiten una vida.

DESERT BASE



Aquí sólo hay un contenedor y para tomarlo es necesario tener el arma Speed Burner, el Mega Buster y las botas.

Para tomar este corazón hay que sacrificar una vida; al llegar a la zona que se ve en la primera foto acumula poder en el arma Speed Burner, da un salto normal y antes de caer da un dash en el aire, inmediatamente después usa el Speed Burner para llegar al corazón. Otra forma de tomarlo sin perder una vida es traerte hasta acá una moto pero es algo complicado.



En esta escena encontrarás un corazón y un contenedor, el cual no te culpamos si no los has encontrado (en especial el contenedor) pues están algo complicados.



ROBOT JUNK YARD

En esta escena sólo hay un corazón y para tomarlo necesitas el arma Crystal Hunter.

Al llegar a la zona que indica el mapa deberás emplear el arma que te dijimos en el enemigo del escudo, así congelarás y podrás subirte a él para usarlo como base y así llegar fácilmente con un súper salto a la pared de la derecha, arriba hallarás una vida y el corazón.



CENTRAL COMPUTER



Aquí también hallarás un corazón y contenedor, pero éstos son los que posiblemente más trabajo te dé tomarlos:

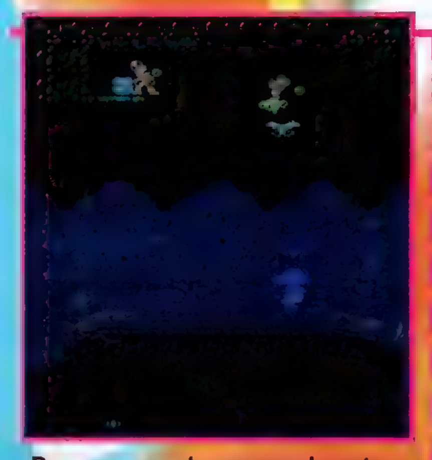
El corazón lo tomas pasando el área de las alarmas, para poder tomarlo necesitas no activar la última de ellas pues necesitas el cuadro que te ataca para subirte en él, para lograrlo sitúate en la orilla superior que se ve a la derecha del Mega Man y desde ahí carga al máximo el arma Speed Burner, da un súper salto hacia la izquierda y cuando llegues a lo máximo en altitud utiliza el Speed Burner para llegar al cuadro.



Para tomar el contenedor tendrás que repetir el procedimiento pero en la zona que indica el mapa (antes de llegar con el subjefe), aquí tendrás que dar el súper salto desde el sitio en el que está el Mega Man saltando, sólo que llegar a la otra orilla es mucho más difícil.

DEEP SEA BASE

Para poder tomar el corazón tienes que llegar a la zona que indica el mapa (en lugar de bajarte por donde abre una puerta el pez mecánico, da un gran salto a la derecha), al estar pegado en la zona donde está el palo da un súper salto a la izquierda para pegarte a uno de los misiles y poder subir a donde está el corazón.

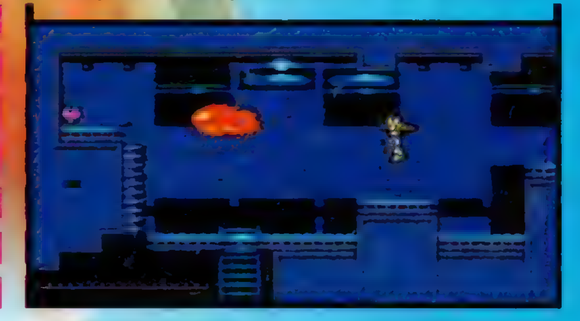


Para tomar el contenedor sigue estos pasos: al llegar al lugar que se ve en el mapa, acumula poder con el arma Bubble Splash, así crearás un campo protector que te permitirá saltar más alto; al llegar al límite del agua presiona repetidamente el botón B para saltar en ese lugar y así tomar el contenedor.

DINOSAUR TANK

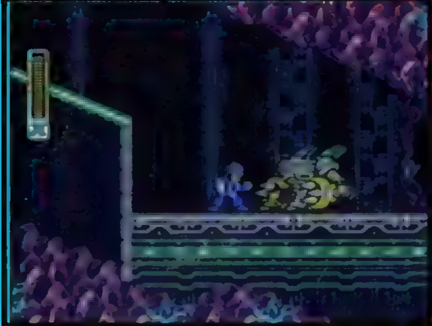
Aquí sólo encontrarás un corazón; para obtenerlo necesitas el Speed Burner y el Mega Buster.

Al llegar a la zona que indica el mapa, párate en el sitio en el que está el Mega Man saltando, ahí acumula poder y da un súper salto hacia la izquierda, en lo más alto activa el Speed Burner y sin problemas podrás tomar el corazón.



ENERGEN CRYSTAL

Tomar el corazón de esta escena puede ser un poco difícil, así que no te desesperes, para agarrarlo sólo necesitas...

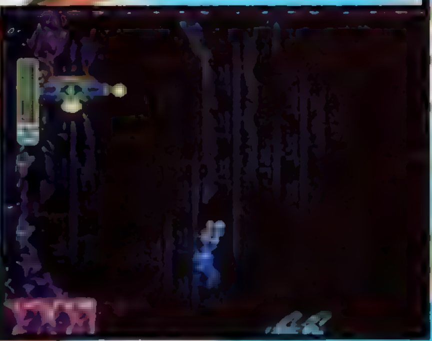




...Avanzar hasta que encuentre el primer Mech, súbete a él y regrésate para dejarte caer por el primer precipicio que hay (hazlo pegado a la pared izquierda) así encontrarás una base, sitúa en la orilla al Mech y...

Da un súper salto con él y en cuanto estés en lo más alto vuelve a presionar el botón B para usar los propulsores del Mech, si lo haces bien, ya que estés cayendo verás otra base la cual podrás alcanzar si te sales del Mech presionando el botón de salto y marcando arriba en tu control Pad.







X HUNTERS

Después de eliminar a dos enemigos, aparecerán los X-Hunters; estos 3 robots tienen cada uno una parte de la armadura de Zero, para enfrentarte a ellos sólo tienes que entrar a la escena en la que aparecen y buscar una puerta tras la que siempre se ocultan y que es muy parecida a la del jefe, es importante que los derrotes lo más rápido que puedas pues tienen la tendencia a huir y por consiguiente no podrás armar completamente a Zero (esto se supone que no te lo deberíamos decir pero el final no cambia si juntas o no las piezas de Zero).

VIOLEN



A todos los X-Hunters los dañas más con el arma normal, con Violen sólo trata de estar lo más alejado a él para poder tener tiempo de esquivar los ataques que te lanzará con su mazo.

SERGES

Serges te atacará desde una pequeña base voladora con un campo de fuerza; la mejor oportunidad para atacarlo es cuando se agacha para



AGILE

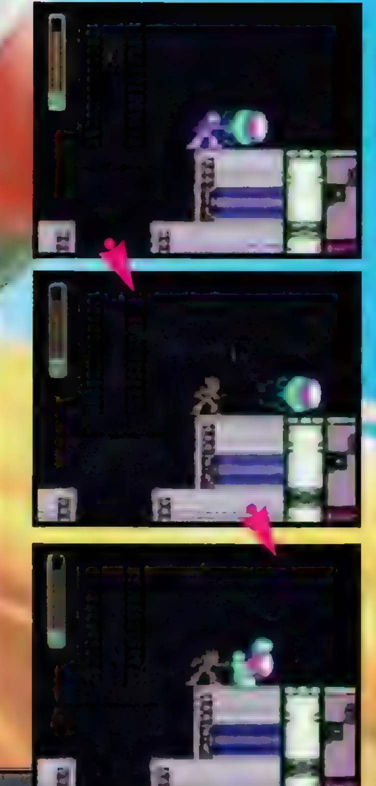


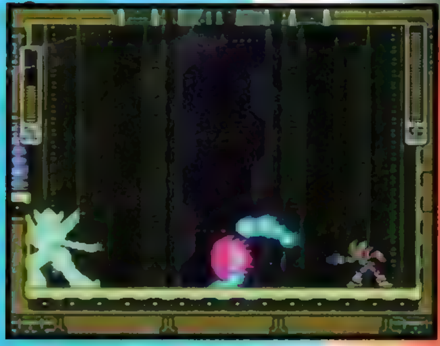
Mantente lo más alejado que puedas de Agile para poder esquivar sus ataques cuando se lanza, para provocarlo dispárale una o dos veces.



Generalmente después de un ataque cuando se lanza te envía un gran rayo con su espada, así que para esquivarlo súbete a una pared para obligarlo a que te lo lance arriba y simplemente te dejes caer para que no te dé.





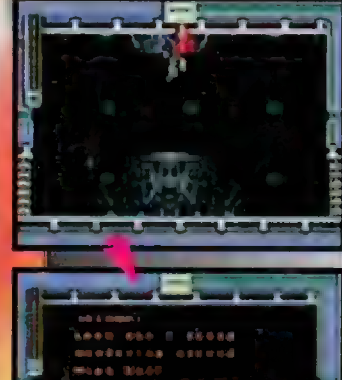


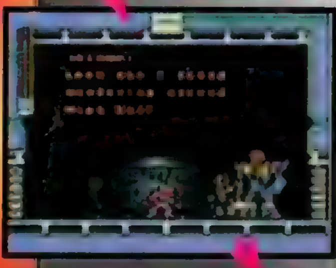
Por lo regular después de lanzarte un rayo se queda inmóvil por unos segundos ¡esa es la mejor oportunidad que tienes para atacar!

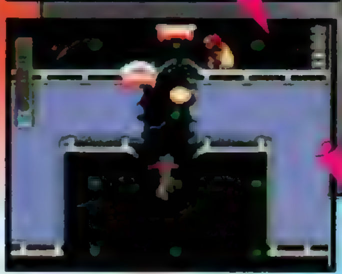
Ya que tengas el aditamento del X-Buster que te permita disparar doble, carga tu poder de disparo y suelta la primera bola. Ahora, ya sea que mientras te peguen haces Sho-Riu-Ken o pones pausa, deja presionado el botón de disparo, para que vuelvas a cargar tu X-Buster sin que hayas disparado la 2ª bola.

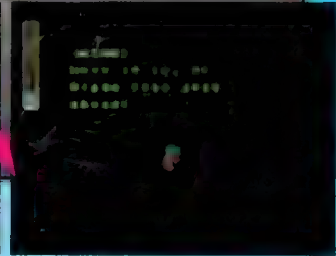


poner bombas; para escapar a un terreno más propicio espera a que salte y así podrás salir del apuro, pero ten cuidado con los disparos, mientras se encuentra saltando también le puedes disparar.







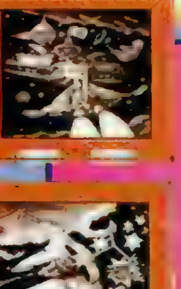


Cuando llegues al cuarto donde te esperan Sigma y Zero, entra con Sho-Riu-Ken, de manera que al caer quedes en el centro del cuarto. Si lo hiciste bien y anteriormente rescataste a Zero; cuando el verdadero Zero llegue a apoyarte y golpee el piso, irás cayendo mientrás él te habla.

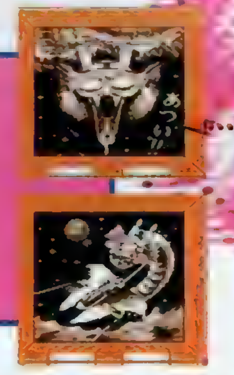
PARODIUS

¿Te has puesto a pensar que paradójicamente gente que no juega decide qué juegos traer a México? Pero hoy tal vez eso pueda cambiar, pues nosotros los jugadores de Club Nintendo hemos estado opinando, sugiriendo y recomendando a Itochu México y al parecer se podría lograr un triunfo más para todos los amantes de los buenos juegos, ya que Itochu está estudiando la posibilidad de traer a México el cartucho de Parodius en exclusiva para Latinoamérica. Este título sólo se vendió en Japón y por equis razón no se trajo a América. Ahora te damos tan solo 2 páginas para que puedas darte cuenta más o menos la gran calidad del cartucho pero ampliaremos esta información más adelante. Y recuerda que necesitamos saber tu opinión acerca de este proyecto.

Bueno dejémonos de filosofías y entremos de lleno al juego. Primero te diremos que Parodius es un juego de shooting o sea naves, y si tú eres de las personas que se desesperan con este tipo de juegos porque la dificultad es muy alta no te preocupes ya que tiene 7 (u 8) grados de dificultad o sea para todos los gustos; ahora que si te choca que te regresen hasta el principio de la escena, tampoco es problema ya que las escenas se dividen en varias secciones para evitar esto. Sobre los gráficos te diremos que son Konami (para los que no sabían, eso es muy bueno), y la música es algo verdaderamente diferente con divertidos arreglos a melodías clásicas.



Parodius es el quinto juego de una serie de shooting que ha programado Konami. El primero fue Gradius después con Scroll vertical y hotizontal salió Life Force conocido también con el nombre de Salamandra,ambos tienen su versión para NES, más adelante salió Gradius II pero este sólo apareció en Japón, después Gradius III que tuvo su versión para SNES y ahora Parodius.



ATSUI En japones significa caliente.

Cuentas con 4 personajes a escoger. Vic, la famosa nave de la serie de Gradius y de Life Force. Twinbee es una otra nave que apareció en el NES en un juego llamado Twinbee algo similar a Life Force pero con gráficos caricaturescos. Los otros dos personajes son Octopus, un pulpo, y Pentarou un pingüino, ambos tomados de otros juegos de Konami que no fueron vendidos en América. Cada uno cuenta con diferentes tipos de disparos y habilidades.



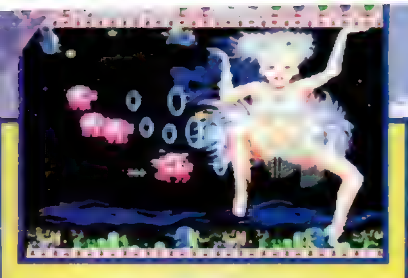
Sin ninguna duda Parodius es un juego que dará mucho de que hablar ¡tal vez hasta en japonés!



Tako en japonés significa pulpo.



Los fondos con movimiento son algo común en este juego, como podemos apreciar los personajes son muy limpios.



Si llegaste a los últimos jefes de Gradius III seguramente encontrarás similitud en la forma de moverse de esta bailarina.

Tan grandote y tan chillón. Pero qué esperas de un juego donde todo puede pasar como el que un jefe crezca y crezca hasta sobrepasar el tamaño de la pantalla.





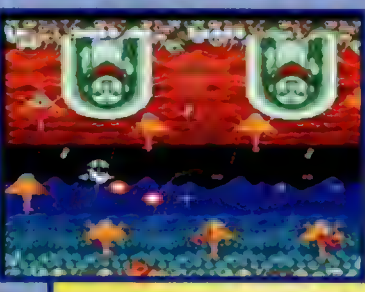
Jefes de gran tamaño es otro de los factores que hacen diferente a Parodius.

Konami pensó en todo tipo de detalles y para muestra fíjate en la foto, cómo mueves el agua al sumergirte y claro no podían faltar los salvavidas para que no se hundan los enemigos.

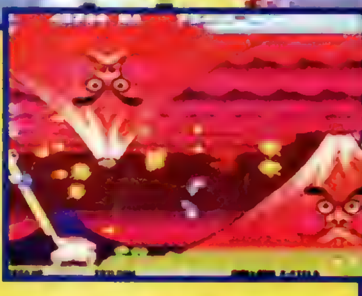




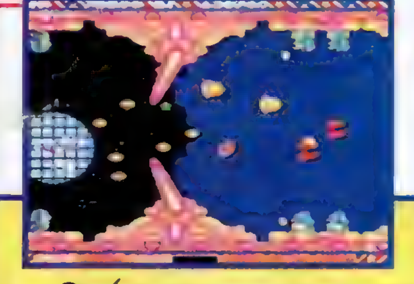
En nubes de ensueño y burbujas hasta con chicas dentro, claro que con sus excepciones, es parte de una de las escenas más sencillas de Parodius.



Esta es la escena de terror ("disque") pero en la lluvia no te fijes, ya que automáticamente aparece un dispositivo protector.



Los enemigos perderán todo con tal de eliminarte. Por cierto como puedes ver ¡hasta el fondo puede ser tu enemigo!

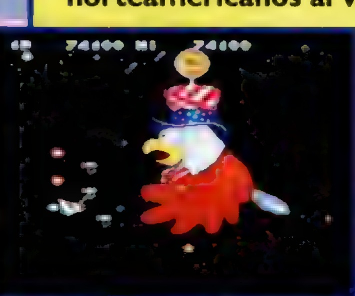


¿Qué te parece esta escena con detalles tipo Pinball? En la parte de abajo se ve como corre el cursor y tú tienes que seleccionar en qué arma se detiene pero,pobre de ti,si le atinas a !? porque te quita todos los poderes.

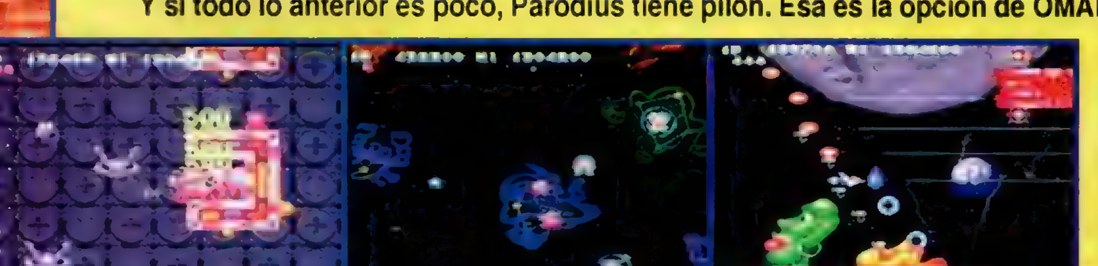


Nosotros te recomendamos no reírte de los contrincantes pero con este tipo de expresiones es imposible.

Esta tal vez sea la expresión de los norteamericanos al ver que Parodius podríamos conseguirlo solo en Latinoamérica y en Japón.

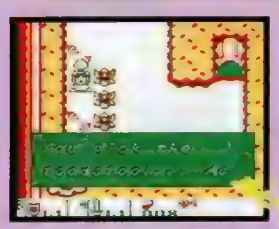


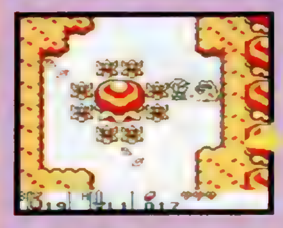
Y si todo lo anterior es poco, Parodius tiene pilón. Esa es la opción de OMAKE que es una sola escena muy larga, con elementos de todo el juego y algunos nuevos; lo mejor de aquí es que cuando te eliminan apareces nuevamente sin que te regresen.

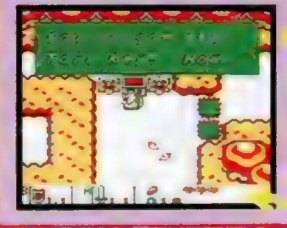


THE LEGEND OF ZELDA
LINK´S AWAKENING

He aquí la respuesta a muchas preguntas que hemos recibido de Zelda Link's Awakening. Aparentemente el problema principal es la ubicación y la manera de poder entrar a todos los castillos. Para ayudarte un poco, volvimos a imprimir el mapa que hace algún tiempo atrás en uno de nuestros números, con esto, te damos coordenadas para que ubiques fácilmente lo que estamos diciendo.



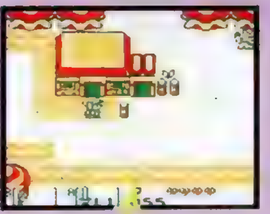




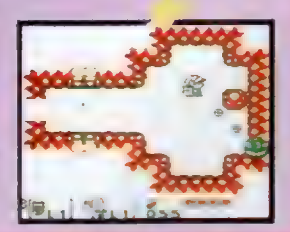
Para obtener la llave del **primer castillo**, primero debes ir al Mysterious Forest o bosque misterioso en J1 y encontrar el hongo en F1, debes llevárselo a la bruja en G6 para que con él haga polvos mágicos; ahora regresa con el Racoon (Mapache) en F2 y échale polvos mágicos para poder pasar y encontrar así la primera llave llamada Tail Key, con ella puedes entrar al primer castillo ubicado en N4 llamado Tail Cave.





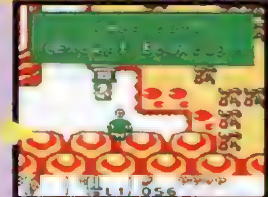


Para el **segundo castillo** llamado Goponga Swamp, no es necesario tener una llave; cuando regresas de tu misión en el primer castillo te enteras que los Moblins han raptado a la preciada mascota de Madam Meow Meow en K2 (no es tu fábrica amiga), ella te pide que por favor le rescates a su compañero; debes dirigirte a D6 y vencer al Moblin más "picudo", para vencer a los guardias (evita pararte sobre las cuarteaduras) cuando llegues con él, salta las flechas que te manda o cúbrete con el escudo para que no te dañen, luego retírate y deja que se pegue contra la pared, atácalo cuando esté aturdido.

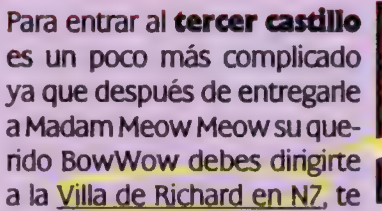




Ahora libera a BowWow, si se lo regresas a Madam Meow Meow, te dirá que lo lleves de paseo; BowWow tiene un olfato increíble para encontrar Sea Shells (conchas) te indicará

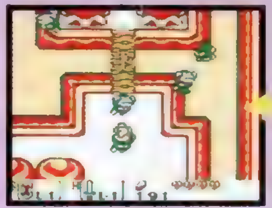


cuando haya una, cerca de donde estás. Cuando hayas investigado un poco por el mapa llévatelo a Goponga Swamp en CD4 y CD5 y, donde antes no podías pasar por las plantas que echan bolas de fuego, ahora Bow Wow se las comerá dejándote el camino libre y así puedes entrar al segundo castillo en Goponga Swamp.

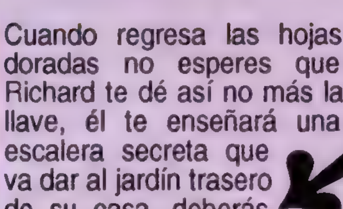




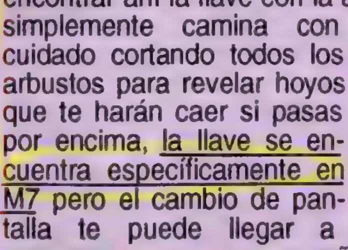
Para entrar al **tercer castillo** es un poco más complicado ya que después de entregarle a Madam Meow Meow su querido BowWow debes dirigirte a la Villa de Richard en N7, te contará una historia espeluznante de cómo perdió su castillo por una rebelión interna de sus súbditos; él te

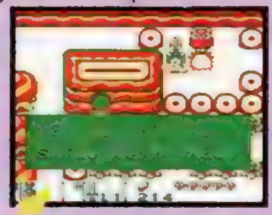


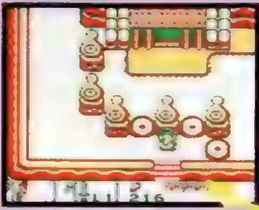
pide que le ayudes a encontrar las 5 Golden Leaves (hojas doradas) para lo cual deberás ir a su castillo en GF10; promete que te dará una llave que abre una cueva cercana, ¡el tercer castillo! Asegúrate de tener plátano antes de ir al castillo. Ve a H12 y dale los plátanos al monito que ahí encuentras: con esto, sus amigos te construirán un puente para ir al castillo y empezar a buscar las hojas doradas. Para esto deberás derrotar a los ladrones que se las robaron, otras están muy bien escondidas.



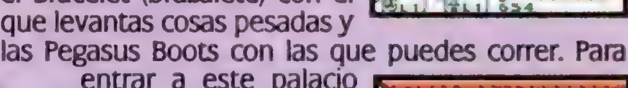
Cuando regresa las hojas doradas no esperes que Richard te dé así no más la llave, él te enseñará una escalera secreta que va dar al jardín trasero de su casa, deberás encontrar ahí la llave con la ayuda de tu pala simplemente camina con cuidado cortando todos los arbustos para revelar hoyos que te harán caer si pasas por encima, la llave se encuentra específicamente en M7 pero el cambio de pantalla te puede llegar a





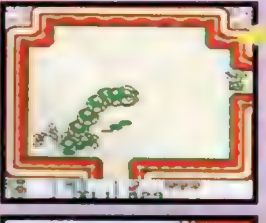


engañar, sólo ubica el hueco que hay entre las piedras circulares y jala la pantalla; ahora sí, encuentra la llave llamada Slime Key con la que abres el castillo ubicado en Lo llamado Key Cavern.

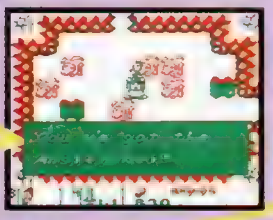


El siguiente punto, aunque no es exactamente un palacio, vale la pena mencionarlo porque ha creado confusión, es el Dream Shrine; para que puedas conquistarlo debes tener el Bracelet (brazalete) con el que levantas cosas pesadas y las Pegasus Boots con las que puedes correr. Para entrar a este palacio debes ir a I4. levanta las piedras y entra a la casita. Para evitar las cuarteaduras deberás correr, aquí encontrarás la Ocarina.





Ahora sí deberás dirigirte a Yarna Desert en MNOP 15 y 16 y deberás derrotar a Lanmola, una especie de gusano del desierto pero con proporciones descomunales, este lo encuentras en M15, una vez vencido obtienes la Angler's Key la cual debes usar en la chapa que se encuentra en el sendero







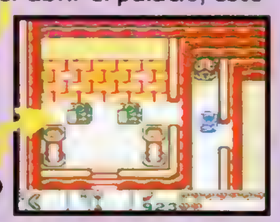
que bordea el río, en C12; con esto el paisaje sufrirá una transformación, apareciendo así la entrada con forma de boca de pez que te lleva a un nuevo y misterioso lugar, llegar ahí puede parecer imposible, pero no si conoces los enigmas de Tal Tal Heights, los cuales deberás aprovechar a tu favor comprobando la teoría de Newton sobre la ley de gravedad (arrojándote al vacío desde el punto B12). Para llegar ahí debes subir por D10 y seguir hasta llegar al punto "suicida".

En tu recorrido previo tuviste que haber encontrado los Flippers o aletas, las cuales te permiten nadar bajo el agua apretando el botón B y llegar así al Catfish's Maw en N10; para llegar ve por las escaleras en N9, K11 o N11, no necesitas llave para entrar a este palacio.



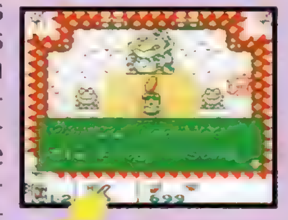
Ya teniendo esta llave, el siguiente paso lógico sería buscar una chapa en donde insertar la llave, sin embargo no es eso lo que debes hacer sino que tienes que encontrar un pasadizo secreto antes de poder abrir el palacio; este pasadizo se encuentra en J14, debajo de uno de los soldados, esta escalera te llevará a la entrada del palacio, a la derecha encontrarás la chapa que abre la puerta.

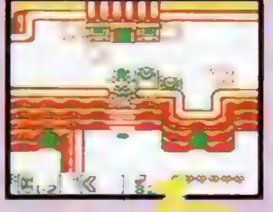




Para llegar al siguiente palacio llamado Eagle's Tower, debes regresar a la veleta de la plaza principal del pueblo de Mabe ubicada en J3 ya que ahí reposa un secreto único que te ayudará a llegar a lo más alto de las montañas, tienes que empujar la veleta para revelar una escalera escondida que te lleva con el legendario Gallo volador de Koholint; al encontrar su esqueleto, tócale "la canción de las almas" que aprendiste del Sapo, con esto revivirá y te podrá transportar por lugares antes inaccesibles. Debes dirigirte al punto A11 y usar al Gallo para volar sobre los precipicios y llegar así a la llave llamada Bird Key, con esta podrás felizmente abrir el palacio ubicado en A15, el camino a ese lugar es largo pero con un poco de perseverancia estarás ahí antes de que cante un gallo.

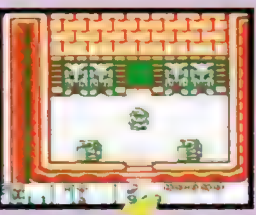


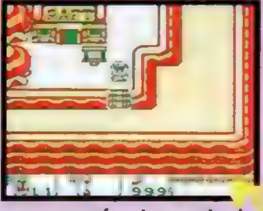




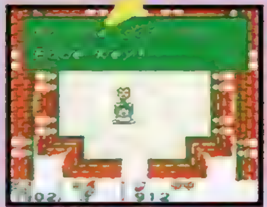


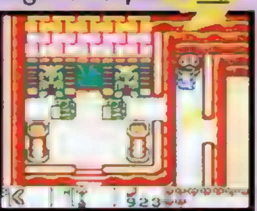




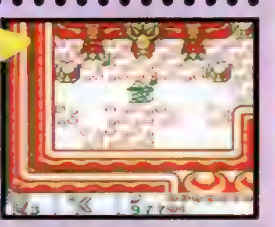


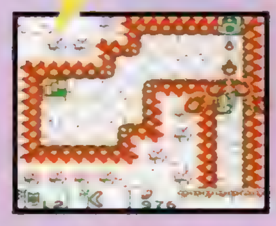
En la siguiente ubicación, encontrarás dos palacios, pero primero deberás realizar una travesía que ¡Guau! ¡Uf! ¡Yihaa!, en los rápidos que empiezan en D16; terminando el recorrido llegarás a tu destino, deberás dirigirte a K13 para derrotar al Armos Knight y obtener así la Face Key, la cual abre el palacio que se encuentra al norte de este lugar en el punto I13.



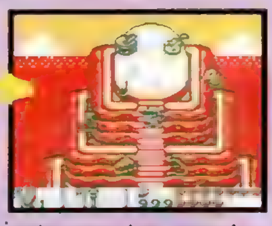


Casi por último, tu siguiente misión te espera en Turtle Rock que se encuentra en el punto B1. Deberás usar tu Mirror Shield o Escudo de Espejo dentro del punto B4 para que las llamas te "hagan los mandados". Una vez frente a la piedra con forma de tortuga debes tocar nuevamente "la Canción de las Almas" que aprendiste del Sapo para que la piedra cobre vida y no despierte de muy buen humor. ¡Mucho cuidado! Este palacio es el más complicado de todos pero tu recompensa por conquistarlo será grandiosa, estás a sólo un paso del final de este increíble juego.





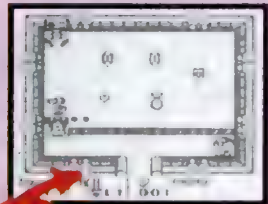
El siguiente y último laberinto del juego se encuentra en THE EGG, ese huevo gigantesco que seguramente visitaste varias veces a lo largo del juego; la diferencia ahora es que ya tienes todos los instrumentos para tocar la melodía que mágicamente abrirá una gran entrada en el huevo. Una vez adentro, el camino es escabroso y sin sentido, te diremos que el secreto de este palacio se encuentra en la librería en un libro llamado Dark Secret and Mysteries of Koholint Island (Secretos oscuros y misterios de la isla de Koholint) que sólo puedes leer con el lente o lupa.





También nos han preguntado en repetidas ocasiones en dónde y como se intercambian todos los items del juego. Aparentemente ha habido mucha confusión pero aquí van de nuevo las coordenadas y los pasos a seguir para el intercambio hasta llegar al Boomerang.

El primer objeto que debes tener es la Yoshi





Doll en L4, dentro de la tienda, la debes cambiar por el moño en I3, (se las das a la señora). El moño se lo cambias al BowWow bebito en K2 dentro de la perrera. El BowWow te dará

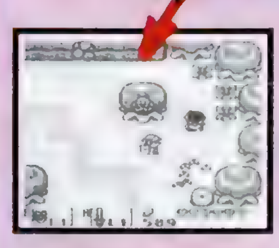


una lata de comida, se la debes llevar al cocodrilo coleccionista en O4, él te dará los plátanos con las que harás feliz a un monito que está en H12 él y sus amigos te construirán un puente y dejarán un palo, el cual debes llevarle a Tarin, el niño que te da tu escudo al principio del juego, lo encontrarás en I8 peo debes tener ya las

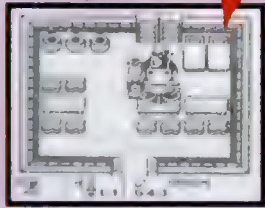


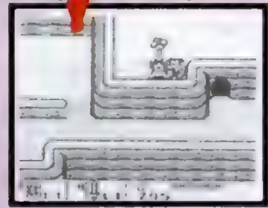


Pegasus Boots para que él aparezca; con el palo bajará el panal de abejas y te lo dará y con éste puedes ir por la piña en el pueblo



Animal en N14, con esta piña le das de beber al padre de los bebés que está perdido en Tal Tal Height, B10, en agradecimiento te entregará una flor, la cual no necesitas, por lo tanto se la debes llevar a Christine del pueblo animal en M14, ella te recompensará dándote una carta que, como ya habrás adivinado se la tienes que llevar a Mr. Write quien siempre ha

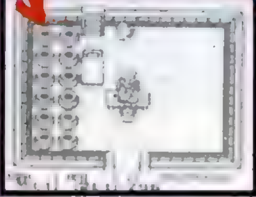


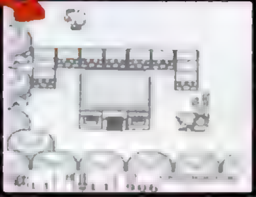


deseado recibir alguna misiva, el problema es que él no tiene muchas pertenencias y sólo te puede agradecer dándote



su escoba, pero no la menosprecies, te será muy útil para conseguir el anzuelo... lo adivinaste, se la tienes que llevar a la "abue" Ulrira en M14 y ella te entregará el anzuelo el cual le será de gran utilidad al pescador que encuentras debajo del puente en O11, imagínate ¡un pescador sin





anzuelo!, lo bueno es que con este nuevo elemento, él puede pescar por ti el collar que tanto deseaba recuperar la Sirena que nada en M10, estará tan feliz de haber recuperado su collar que te regalará



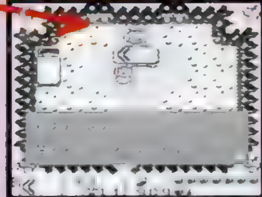
una escama con la cual, para tu sorpresa puedes darle el toque final a la Estatua de sirena ubicada en O10, ahora encontrarás una cueva que te llevará directamente hacia el lente o lupa la cual te será de gran utilidad para la última etapa del juego.

Ahora sí, lo mejor, una vez teniendo la lupa



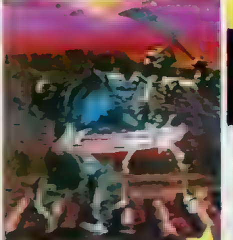


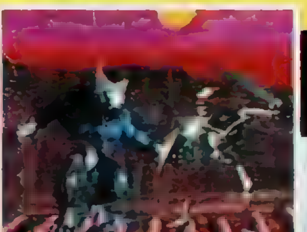
dirígete a las orillas del mar en el punto P5 y explota la grieta con una bomba, dentro encontrarás un ser que te intercambia el boomerang por cualquier cosa que tengas equipada en el botón B, cámbiale algo



que no necesites mucho y no te preocupes por perder tu pertenencia, si vuelves con este peculiar personaje, te pedirá su boomerang y te devolverá lo que le hayas intercambiado.

Combo comenzando con poder

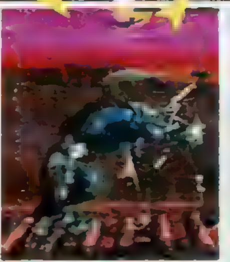






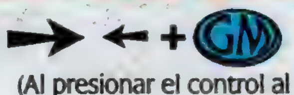
(Al presionar el control al frente mantenlo ahí para acumular tiempo).









(Al presionar el control al frente mantenlo ahí para acumular tiempo).



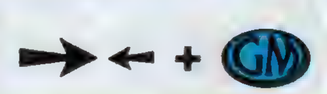
Combo comenzando por arriba

KILLER 13

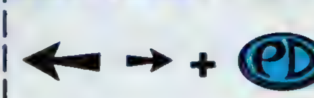


CAYENDO



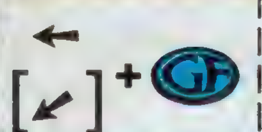






Combo comenzando, rompiendo defensa

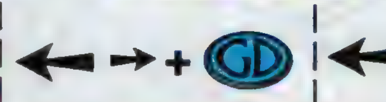
KILLER 13

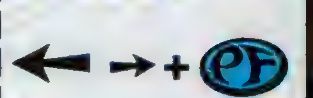




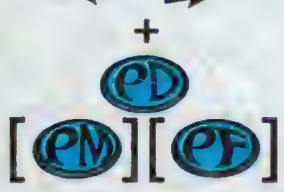






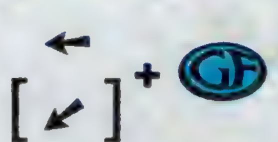


BREAKER!

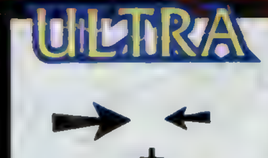








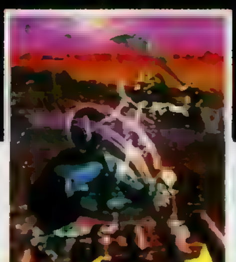
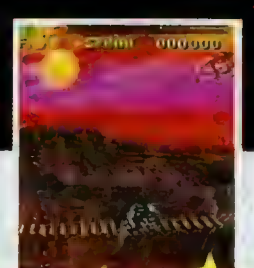
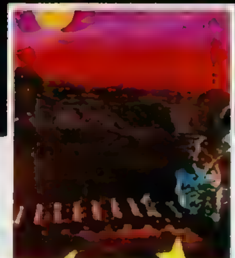






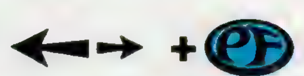


SABREWULF







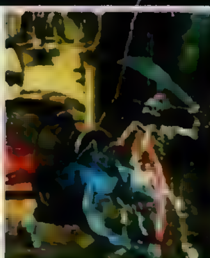

ATAQUE FINAL











Al conectar el poder




presiona inmediatamente GF para agregar una mordida a tu ataque.
(También puedes usar GM ó GD)

Esto no funciona si haces un Breaker o completas un aullido.





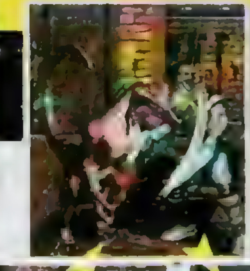

Al conectar el poder




presiona inmediatamente PF para agregar una patada a tu ataque.
(También puedes usar PM ó PD)

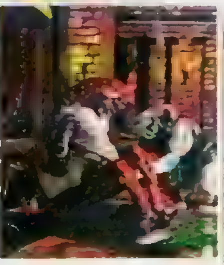


Combo comenzando con poder

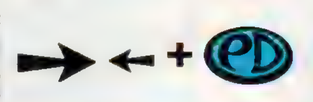




(Al presionar el control al frente manténlo ahí para acumular tiempo)









SABREWULF

Combo comenzando por arriba



CAYENDO



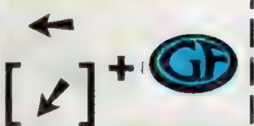


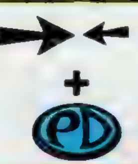
KILLER 13






Combo comenzando,rompiendo defensa

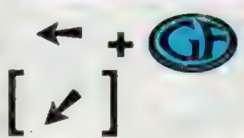





KILLER 13

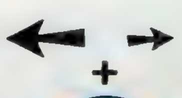




ROMPER DEFENSA

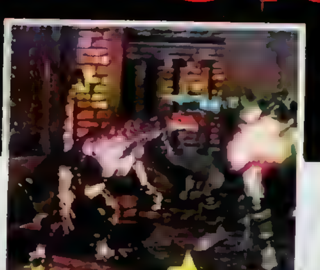
ULTRA





RIPTOR

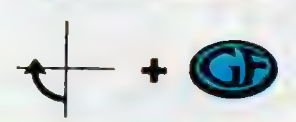






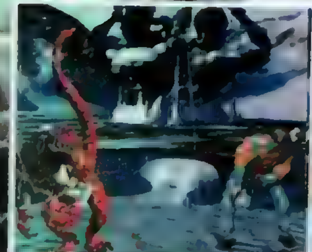




ATAQUE FINAL








HUMILLATION



↓ → → +



BREAKER!







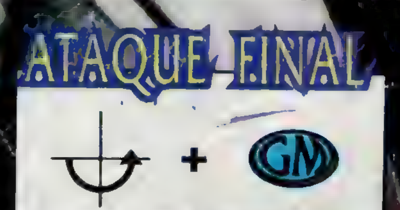
ATAQUE FINAL



ULTIMATE

+ GD

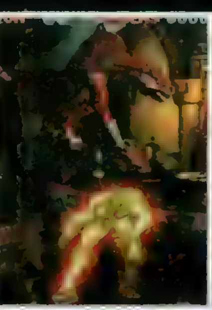
ATAQUE FINAL





Al conectar el poder
← → + PF
Presiona inmediatamente
+ GD [+ PF]
Para agregar una bola a tu ataque
Combo comenzando con poder
← → + PF
PF
+ PF
GD
Combo comenzando por arriba
KILLER 14
PF
CAYENDO
GM
+ PF
GD
← → + PM
→ ← + GD
Combo comenzando, rompiendo defensa
KILLER 12
← [↙] + GF
PM
+ PF
GD
→ ↓ ↘ + GF
ATAQUE FINAL
+ GF
ULTIMATE
+ GM





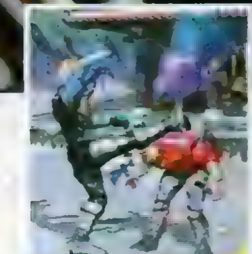

Al conectar el poder

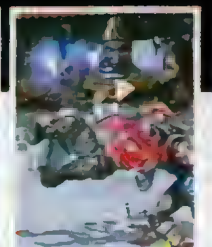




presiona inmediatamente cualquier botón.

FULGORE





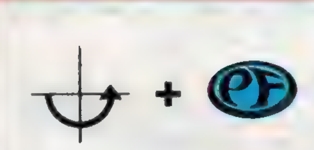




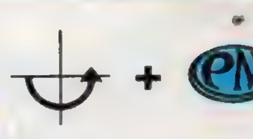





ATAQUE FINAL



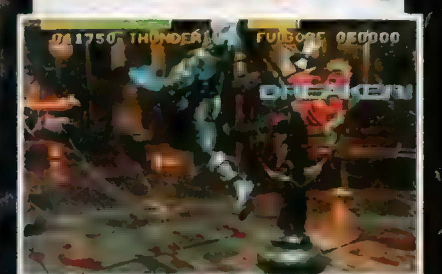
HUMILLATION



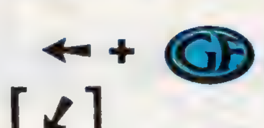
BREAKER!

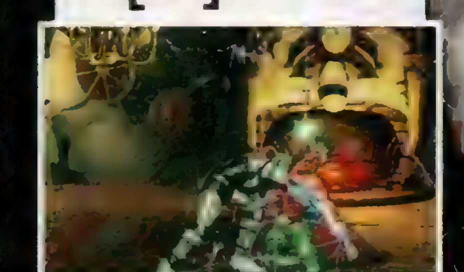




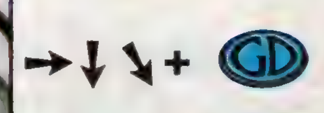


ROMPER DEFENSA



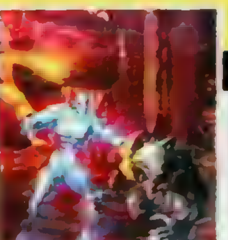
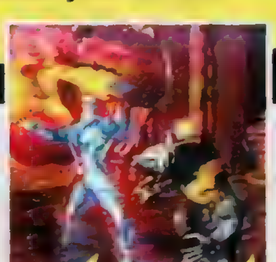
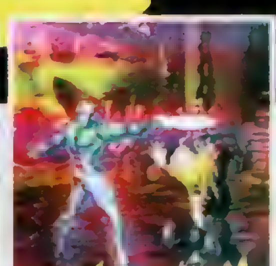


ULTRA

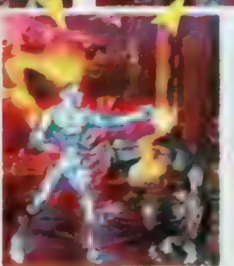
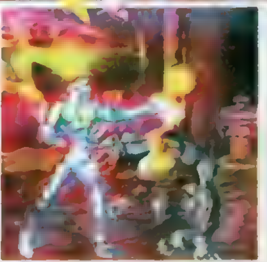


Combo comenzando por arriba

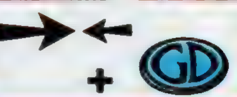

(Después de hacer contacto, mantén presionado el control al frente para acumular tiempo)











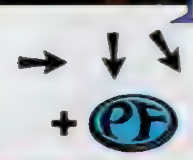
Combo comenzando con poder

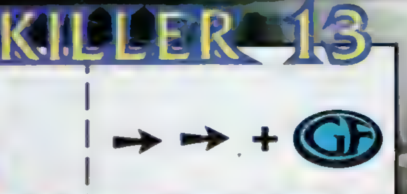












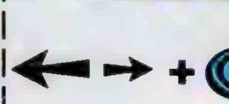
Combo comenzando, rompiendo defensa





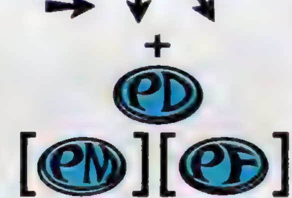








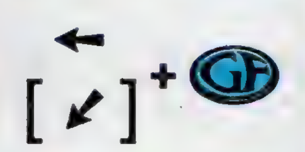
BREAKER!







ROMPER DEFENSA



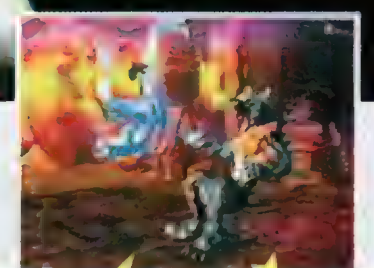
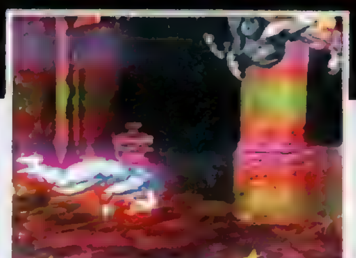
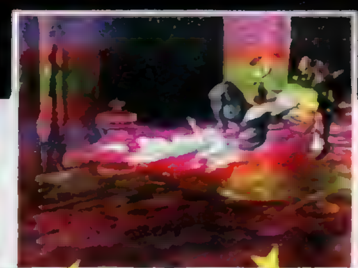
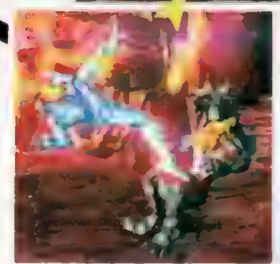


ULTRA

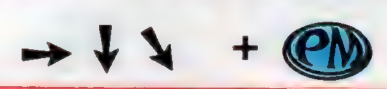




CINDER

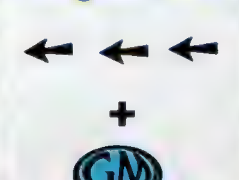







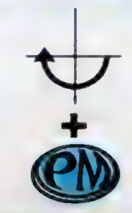





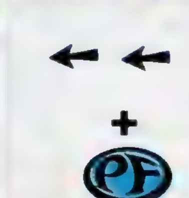
ATAQUE FINAL



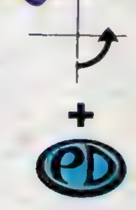
ULTIMATE

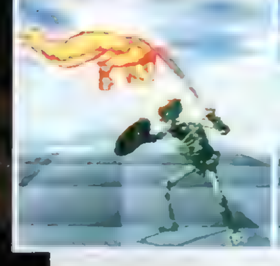


HUMILLATION



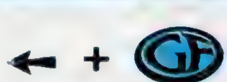
ATAQUE FINAL

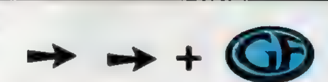










← + GF

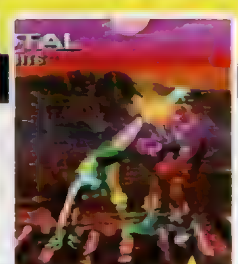
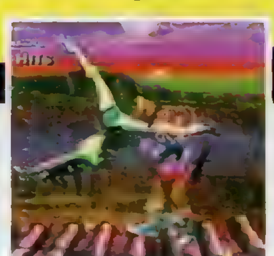
En estos dos casos hay que marcar el segundo movimiento mientras estés transformado en flama.

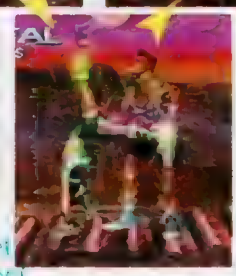


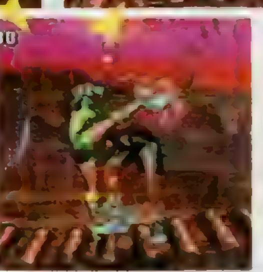


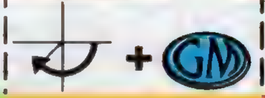

Combo comenzando con poder



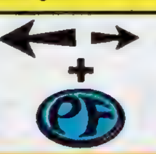



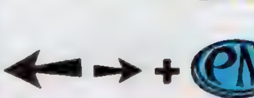

(Estos movimientos siempre van unidos para lograr combos más largos)

Combo comenzando por arriba

KILLER 13

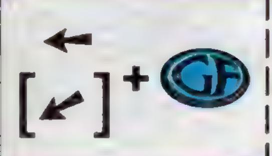

CAYENDO

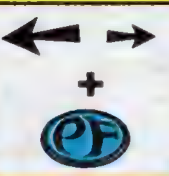


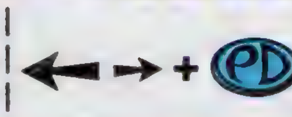
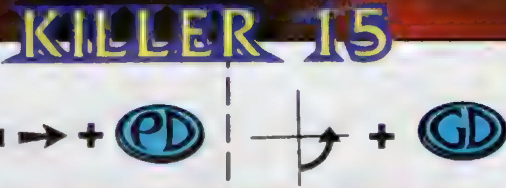



Combo comenzando, rompiendo defensa

KILLER 15



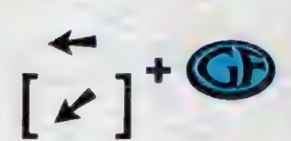


BREAKER!



ROMPER DEFENSA



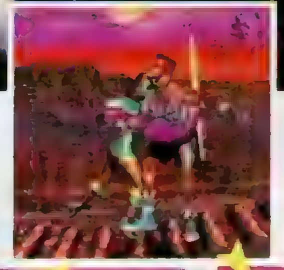
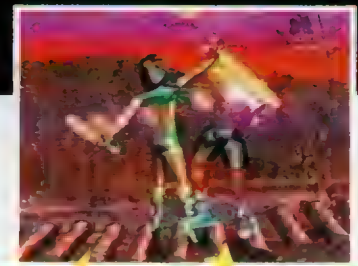
ULTRA





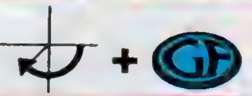


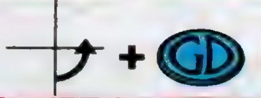
B. ORCHID

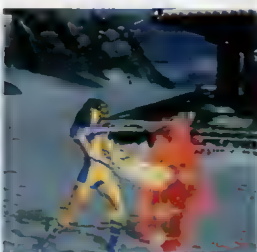






ATAQUE FINAL









ATAQUE FINAL

Mantén presionado Golpe Fuerte



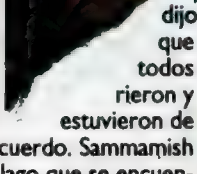
y justo al terminar la secuencia suelta el botón para ejecutarlo.

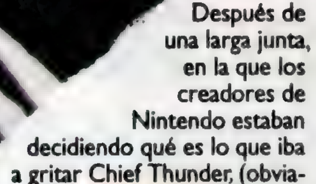




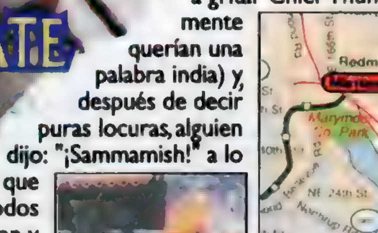
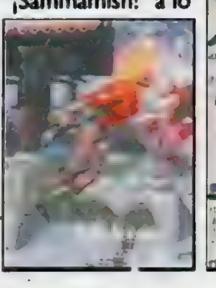
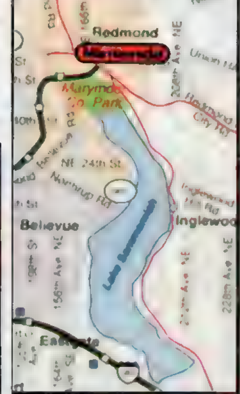
HUMILLATION

ULTIMATE





Después de una larga junta, en la que los creadores de Nintendo estaban decidiendo qué es lo que iba a gritar Chief Thunder, (obviamente querían una palabra india) y, después de decir puras locuras, alguien dijo: "¡Sammamish!" a lo que todos rieron y estuvieron de acuerdo. Sammamish es el lago que se encuentra junto a Nintendo. Tiempo después supieron que Sammamish significa cazador.









Salta y mantén presionado GD o PD y presiona:



y justo al terminar de marcar la secuencia, suelta el botón.

SPINAL





PODERES EN EL AIRE

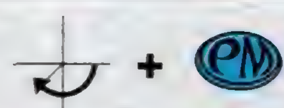
Para poder ejecutar ciertos poderes en el aire. Tienes que conectar un golpe o patada en el aire y después marcar el poder con el botón de inferior rango, es decir que si conectas el golpe o poder con "fuerte", el poder lo marcas con "medio", si lo conectas con "medio", el poder es con "debil" y si lo conectas con "debil", el poder es con "fuerte", observa estos 2 ejemplos:



conectas



y marcas la patada con:





conectas



y marcas la pantera con:



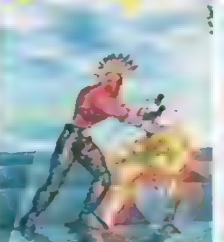


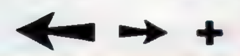
Combo comenzando con poder



(Al presionar el control al frente, mantenlo ahí para acumular tiempo).









Combo comenzando por arriba

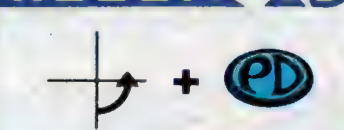
KILLER 13



CAYENDO

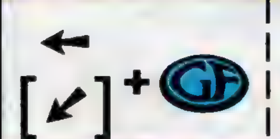






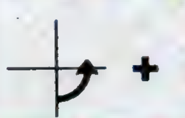
Combo comenzando, rompiendo defensa

KILLER 15

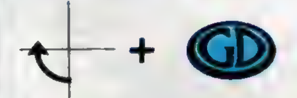
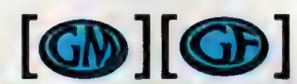




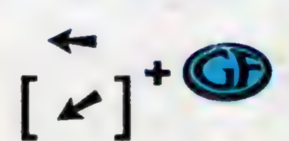




BREAKER!

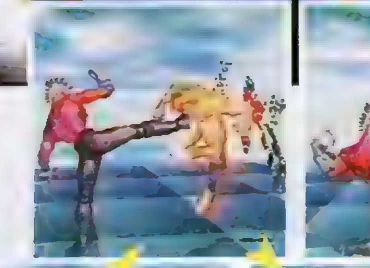

ROMPER DEFENSA




ULTRA

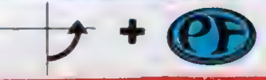



THUNDER

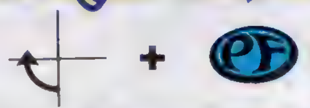




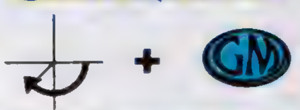


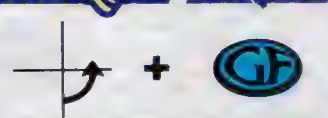
ATAQUE FINAL



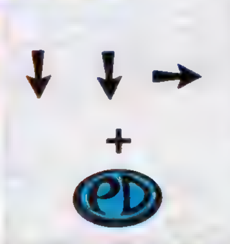
ULTIMATE

ATAQUE FINAL



HUMILLATION

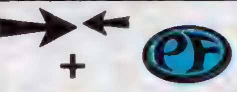
Mantén presionada PM




Al terminar de marcar la secuencia suelta el botón para lanzar un poder más rápido.

MINI KILLER INSTINCT

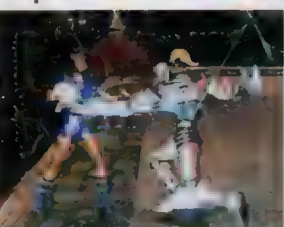
En la escena de Spinal o Cinder, puedes hacer un truco para que uno de los personajes reduzca su tamaño de forma curiosa. (La escena de Spinal, la seleccionas presionando Arriba + PD y la de Cinder, Arriba + PF).
Para lograrlo, tienes que conectarle un garrazo con fulgore al oponente, mientras él esté pegado a la orilla, e inmediatamente, marcar teletransportación hacia atrás del oponente, así logras que el jugador 1 reduzca su tamaño.

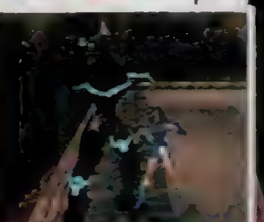




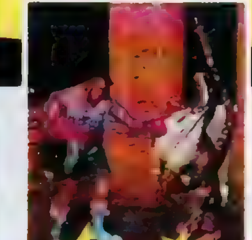


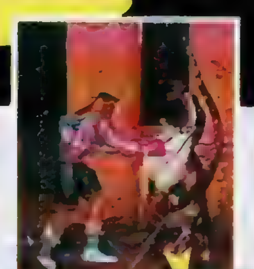
Esto sólo funciona en Ver. 1.1 Disc 1.1



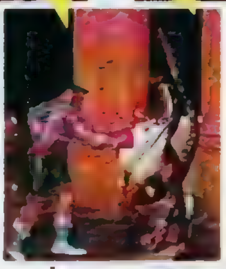



Combo comenzando con poder

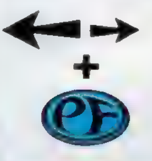






(Al presionar al frente el control, mantenlo para acumular tiempo)

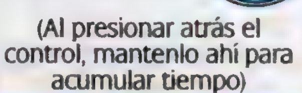









(Al presionar atrás el control, mantenlo ahí para acumular tiempo)



Combo comenzando por arriba

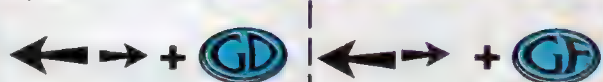










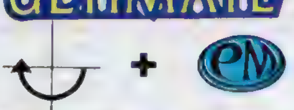






+ PF

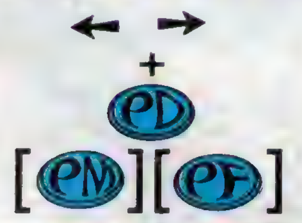




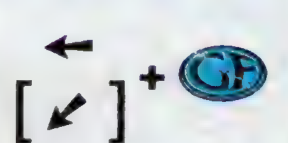
HUMILLATION

+ GD

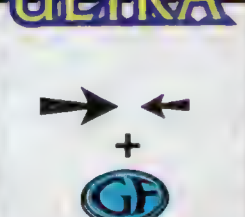
BREAKER!



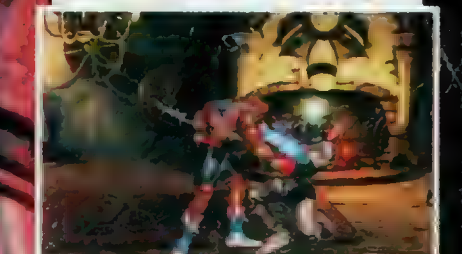
ROMPER DEFENSA



ULTRA





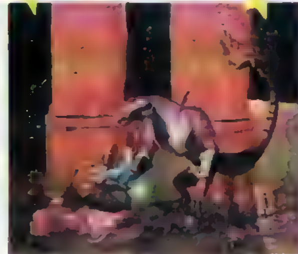


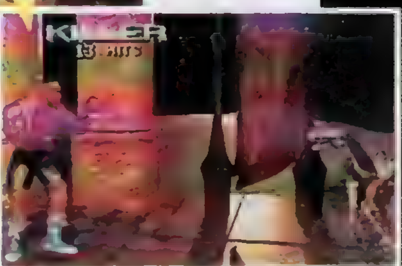


TJ COMBO





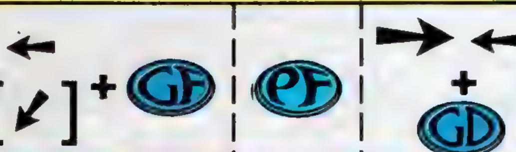








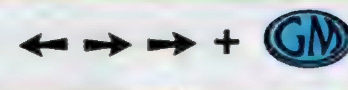
Combo comenzando, rompiendo defensa



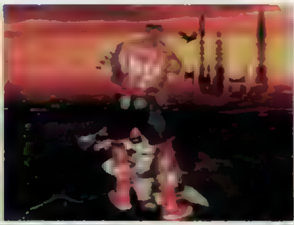




ATAQUE FINAL










TURBO

Mientras pasa el display, antes de ir a la pelea, cuando vas contra otro jugador, mantén presionado derecha y los tres botones de Golpe en los dos controles. Si lo haces correctamente, se escuchará un sonido peculiar, indicando que ya entró el truco, con esto logras que la velocidad del juego aumente.

BREAKER!

Hay otro truco que se hace en el mismo momento, pero mantén presionado Abajo y Start en los dos controles, si lo haces bien se escuchará "Breaker!". Con esto logras ejecutar los Combos Breaker marcando con cualquier botón de los que indicamos, sin importar qué tipo de Combo te conecten.

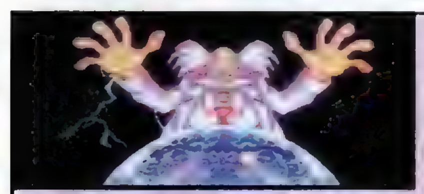
(Estos dos trucos se pueden combinar, marcando uno por un instante e inmediatamente el otro, antes de que termine el display).

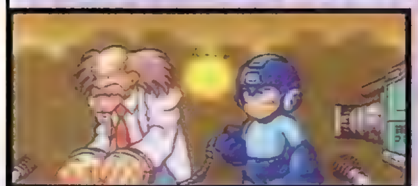
¿Qué botón utilizar en el Breaker?

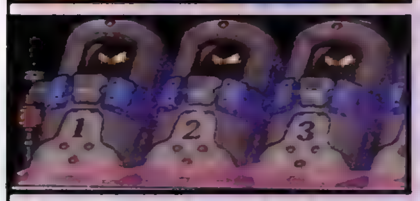
Hay que seguir la siguiente regla para saber qué botón se utiliza al ejecutar el Breaker. Cuando el Combo termine con Fuerte, hay que hacer el Breaker con Medio, si el Combo termina con Medio, el Breaker es con Débil y si el Combo termina con Débil, el Breaker es con Fuerte. Claro que para saber con qué botón termina el Combo tu oponente, hay que conocer como se marca el Combo que te están conectando.

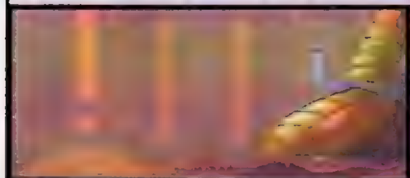
INFORMACION SUPERNESESARIA



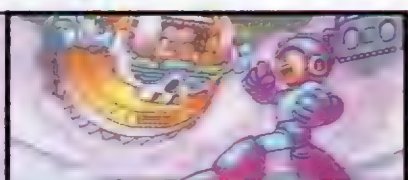


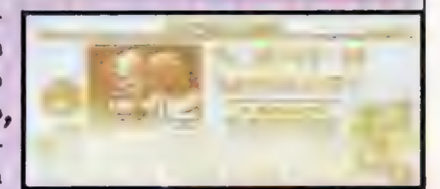






Como todo fan de los juegos de Mega Man debe saber, al derrotar al Dr. Wily al final del 6° juego para NES, Mega Man por fin logra poner tras las rejas a su legendario rival pero sabiendo que algún día sus planes no le iban a funcionar (como siempre) el Dr. Wily preparó a 4 robots lo cuales se activarían automáticamente al cabo del algún tiempo sin recibir alguna comunicación con su amo, empezando así una nueva oleada de destrucción que (como siempre) Mega Man tiene la responsabilidad de detener pues estas nuevas amenazas podrían acabar con la ciudad. Después de haber estelarizado 6 juegos para el NES, Mega Man ha saltado al SNES para continuar ahí sus aventuras de la serie original (recordemos que las series de Mega Man X son otra onda), así que tenemos el mismo tipo de juego en cuanto a movilidad, desarrollo y sistema del juego que se hizo muy popular para el NES y Game Boy, pero con gráficos y efectos de sonido de 16 bit.

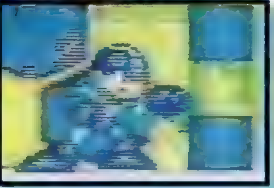








Para este juego te darás cuenta que la mayoria de las funciones básicas de Mega Man no sufrieron muchos cambios de su último juego de NES a éste; a continuación un pequeño repaso de sus movimientos.







Mínimo Poder **Máximo Poder**

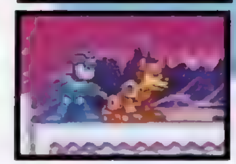
Una de las características principales de los juegos de Mega Man es su disparo de Megabuster que se logra al mantener presionado el botón de disparo para acumular poder, entre mayor sea el tiempo que acumules poder será más poderoso el disparo de Mega Man (como siempre).

Otra cosa clásica: al marcar en tu control pad hacia abajo más el botón de salto, Mega Man se barre, lo cual como ya has de saber es extremadamente útil a lo largo del juego para escapar fácilmente de ciertos enemigos o en determinados lugares.

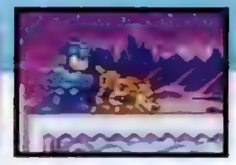




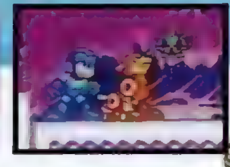
En esta versión vuelve a aparecer el fiel compañero de Mega Man: Rush, quien además de su clásico uso como trampolín tiene funciones nuevas que deberás ir descubriendo en el camino; una de ellas -por ejemplo- le permite buscar en diferentes partes de la pantalla para así localizar objetos, items o premios escondidos.





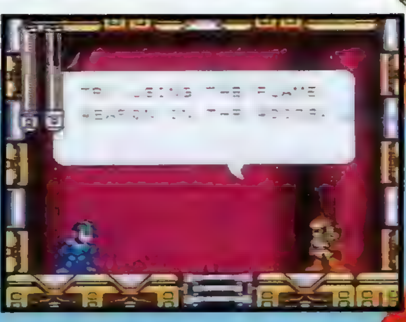


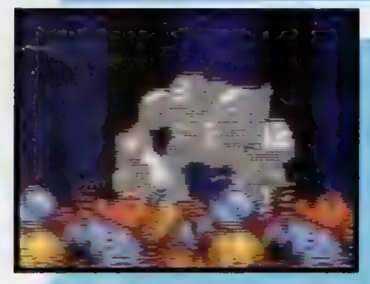






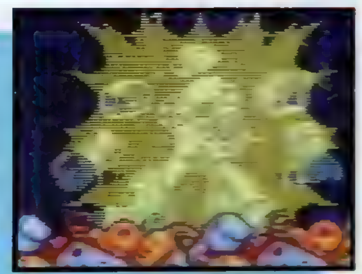
Otra de las cuestiones en las que tendrás que poner mucha atención en este juego es que tiene una gran cantidad de secretos y cosas escondidas; de algunas de ellas te enterarás gracias a los tips que te puede ir dando Proto Man (el problema es que él también está escondido), los demás los tendrás que encontrar tú mismo dándole al juego mayor reto.





Arma Incorrecta

Al eliminar a un jefe su arma pasa a tu arsenal(como siempre) y cada jefe es débil a un arma en específico; una gran ayuda para descubrir esto es que al dispararle a un jefe con un arma que no le haga tanto daño él no reaccionará, pero si le das con el arma indicada él tendrá una reacción extraña.

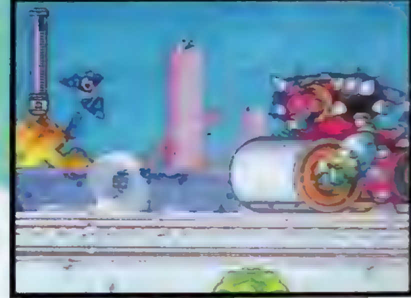


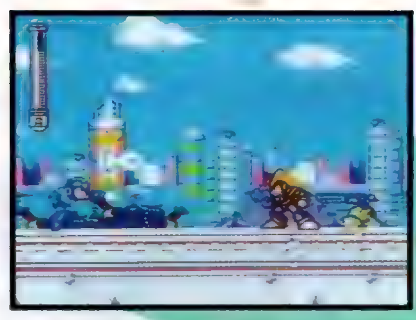
Arma Correcta

PROLOGO

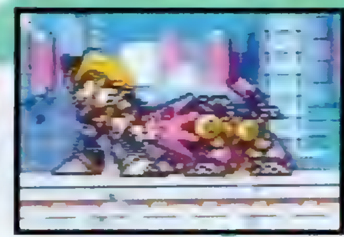


Esta,más que nada,es una escena de presentación de la historia pues aquí te enteras de cómo los robots del Dr. Wily le ayudan a escapar, aquí no hay más reto que uno que otro casquito y un robot/ aplanadora que sirve como jefe de mitad de escena y que debes de atacar en la cabeza para derrotarlo.





Al final te enfrentarás a un robot raro pero no muy poderoso; algunos disparos con tu Mega Buster a su máxima capacidad y sabrás que él se llama Bass y se hace acompañar de una fiera de nombre Treble; ellos en realidad no tienen nada en tu contra, es más, los dos luchan por evitar que Wily vuelva a hacer de las suyas pero eso es todo lo que puedes saber de él por el momento.

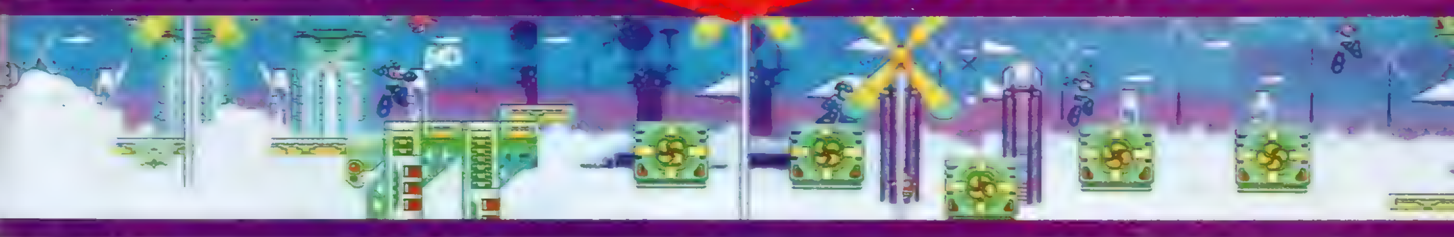




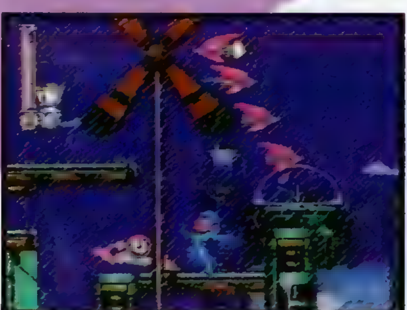


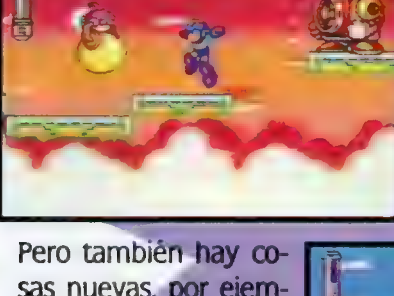
Al terminar esta misión podrás elegir una de las 4 escenas con los robots que liberaron a Wily; el orden en el que te las daremos no significa que sea el orden que debas tomar, tampoco te diremos con qué arma derrotas a cada enemigo pues (como siempre) es gran parte del chiste de estos juegos.

CLOUD MAN



La escena de Cloud Man es muy parecida a la de viejos enemigos de Mega Man ya que se desarrolla en una base en las nubes y en donde tu habilidad en los saltos se pone a prueba.





Como te dijimos esta escena es muy parecida a otras anteriores, tanto que te encontrarás con esos molestos robots/aspiradoras o los pájaros que dejan caer huevos/bombas de los que salen muchos pajaritos.

Pero también hay cosas nuevas, por ejemplo hay una zona en la que no puedes ver el piso a más de 3 pasos de distancia y donde es muy fácil caer porque eres atacado masivamente.



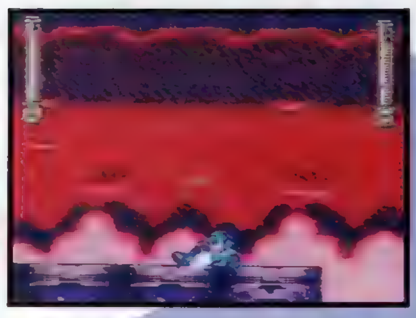


Jefe: Cloud Man

Cloud Man es un robot que está montado sobre una nube y que puede controlar el ambiente.

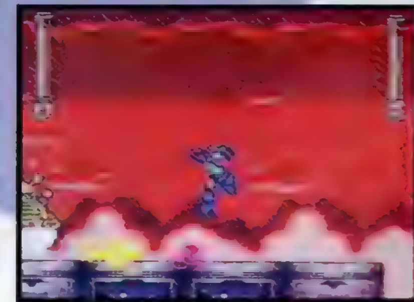


Cuando se eleve y le caiga un rayo prepárate pues lo canalizará hacia ti; para evitarlo te tienes que alejar y saltarlo.





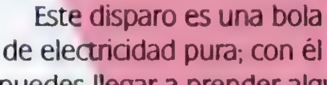
Ten cuidado cuando él haga llover pues la corriente intentará tirarte o acercarte a él; para evitar esto tienes que barrerte en dirección contraria a la dirección de la corriente, pero ten cuidado porque así también te lanza un rayo.

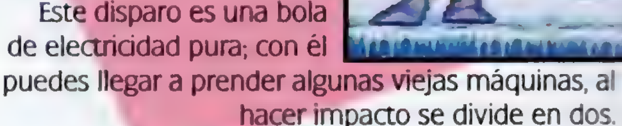




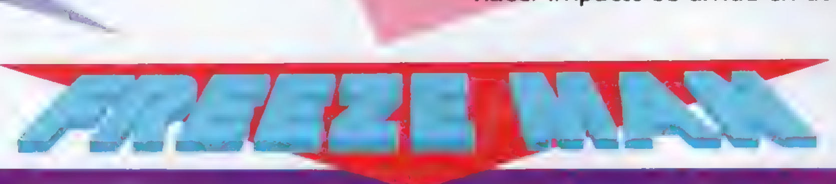
Para evitar su ataque en cuanto se te arroje sólo bárrete.

ARMA: THUNDER BOLT





Este disparo es una bola de electricidad pura; con él puedes llegar a prender algunas viejas máquinas, al hacer impacto se divide en dos.

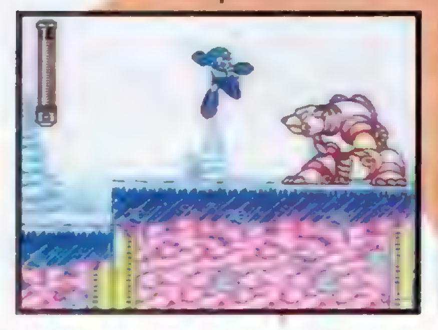


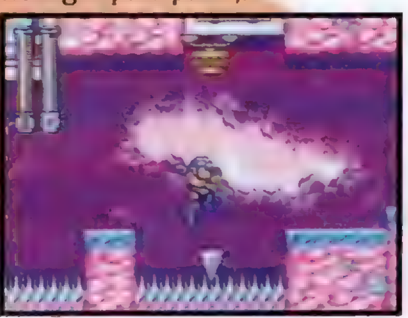


El elemento de Freeze Man es el hielo así que como verás toda su escena se desarrolla en un área congelada donde las áreas resbalosas están a la orden del día y además de enfrentarte a enemigos que son dignos representantes de la fauna de este tipo de zonas, ésta no es una escena muy difícil, sólo tendrás que preocuparte de las zonas resbalosas y de los fosos con picos (utiliza los pedazos de hielo con los que te atacan tus enemigos para pasar).

Jefe: Freeze Man

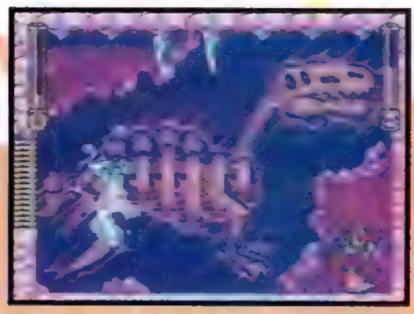
Los ataques de Freeze Man son fáciles de esquivar pero debes fijarte muy bien en lo que te va a hacer, pon atención cuando te dispare de frente pues te congelará si te toca, además de que te caerá encima para causarte más daño.











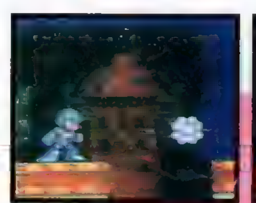
También lanzará un rayo al techo creando así unas estalactitas de hielo que caerán sobre ti golpeándote si no tienes cuidado y rompiendo el hielo que haya en el piso.



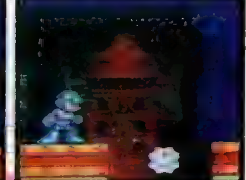
Algunas veces cuando él salte lanzará otro rayo al suelo que ocasionará que se congele en el piso, pero si estás parado cuando suceda te quedarás pegado al suelo a merced de lo que Freeze Man te quiera hacer.



Para evitar que Freeze Man te golpee espera en cualquiera de las orillas de la pantalla y cuando se acerque a ti bárrete pues él siempre salta.







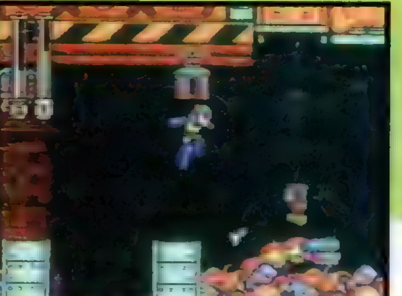
ARMA: FREEZE CRACKER

Con el poder de Freeze Man podrás disparar pedazos de hielo que congelarán algunas cosas, además al hacer contacto se divide.

JUNK MAN



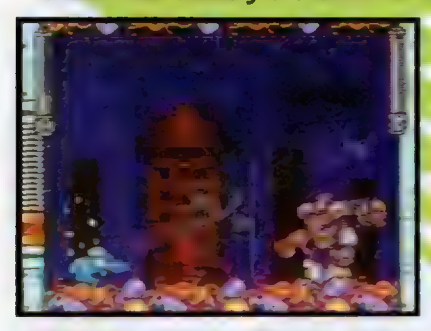
Haciéndole honor a su nombre, la escena de Junk Man se desarrolla en un basurero industrial, esta escena tiene 2 posibles caminos pero uno está escondido (uno tiene que ver con una pequeña piscina de lava, es lo más que te podemos decir), aquí además de los casquitos clásicos hallarás enemigos como algunas molestas cucarachas voladoras y unos gusanos que están escondidos en la basura.



Jefe: Junk Man

Sus ataques son fáciles de adivinar, pero no te confíes, ya que es muy fuerte.

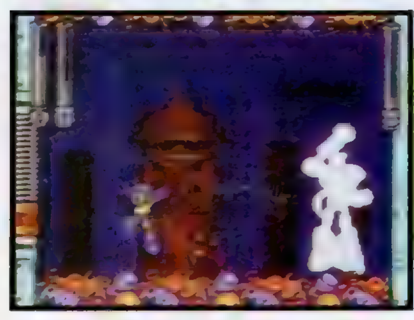
Cuando salte verticalmente causará un pequeño temblor que hará que caiga basura del techo y a ti te inmovilizará por unos segundos si no saltas en el momento justo.



Cuando él haga un gran cuadro de basura con el magneto de su mano prepárate a saltarlo pues te lo arrojará, si te pega no te quedes encima de él pues Junk Man saldrá de la pantalla y le caerá para destruirlo junto contigo si estás cerca.







Cuando salte de un extemo a otro bárrete o salta en dirección contraria a la que él hace pues te atacará arrojándote un poco de basura.

ARMA: JUNK SHIELD

Muy parecida a algunas viejas armas, el Junk Shield creará un campo de basura alrededor de Mega Man que lo protegerá.



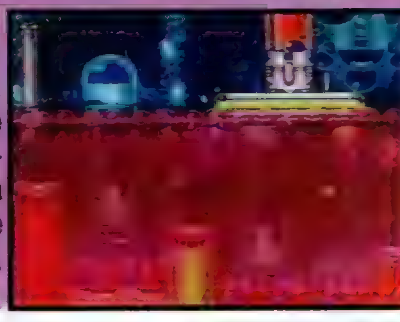
BURST MAN



La escena de Burst Man es un gran laboratorio en el que también te encontrarás con algunas trampas que se te harán familiares si has jugado todos los títulos de Mega Man; aquí gran parte de la escena te la pasas sumergido en "algo" que te da la movilidad al estar en el agua (lo que quiere decir que darás unos saltos impresionantes). En esta escena te enfrentarás a un mini-jefe que te atacará con disparos y burbujas y al derrotarlo la substancia amarilla cambiará a un color rosado, la cual siempre te mantendrá a flote y es un nuevo reto.



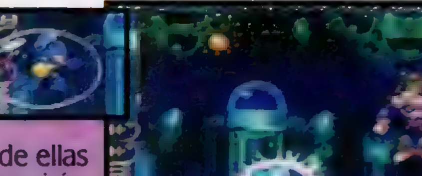
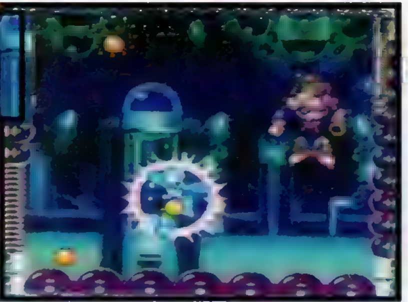




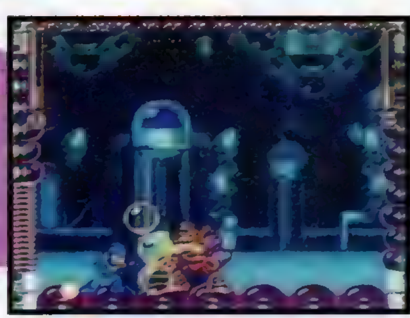


Jefe: Burst Man

La base de los ataques de Burst Man son burbujas que dispara en diferentes formas pero siempre con el fin de dañarte.

Cuídate de las burbujas que llevan una bola encerrada pues si quedas atrapado dentro de una de ellas te elevarás y te destruirás; si chocas contra los picos, para reventarlas muévete rápidamente o dispara.



Las burbujas amarillas sólo te estorbarán pero si caes sobre ellas rebotarás sin control,así que mucho cuidado.

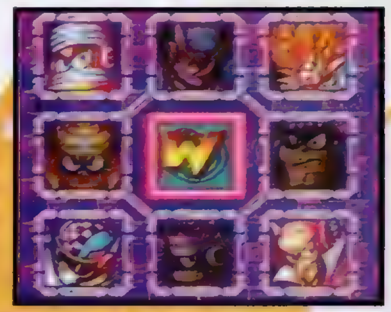


Estas burbujas aparecerán en el piso y se elevarán rápidamente, si estás encima de una de ellas bája rápidamente antes de que toques los picos del techo.

ARMA: DANGER WRAP

Esta arma te permite disparar burbujas con una bomba adentro, se dice por ahí que además de causar daño, esta arma te servirá para atrapar algo dentro de las burbujas.





Cuando termines las 4 escenas el Dr. Wily atacará el Museo de los Robots, ¿cuáles serán sus intenciones? quién sabe, pero mientras tanto él te dejará un gran robot elefante contra el que tendrás que luchar; él es bastante problemático y su único punto débil es la cabeza la cual perderá de un buen tiro, después, mientras esté en el suelo podrás seguir atacándola.



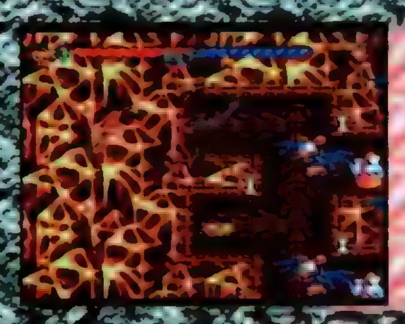
Una vez que destruyas al elefante, 4 robots más aparecerán en tu itinerario, pero por el momento aquí nos quedamos y el mes entrante veremos a los 4 restantes... de cualquier forma ya hemos visto suficiente.





INFORMACION SUPERNESESARIA

PREHISTORIK MAN



Prehistorik Man es un título que realmente tardó bastante en salir, pero valió la pena ya que Titus no había sobresalido mucho, pero ahora se superó al sacar este título, por lo agradable que es encontrar un gran número de detalles a lo largo del juego; con la movilidad no tienes problemas, también tiene variedad de escenas donde lucen y aprovechan muy bien los gráficos. Por si hay alguna duda revisa esta Información Supernesesaria.



Hay escenas en donde tienes que buscar ciertos objetos para poder seguir avanzando.

MOVIMIENTOS

GRITO



EMPUJAR



CORRER



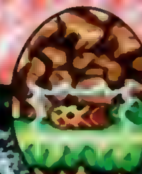
GARROTAZO



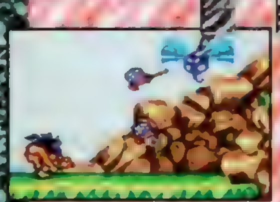
REBOTE







ITEMS



HACHA

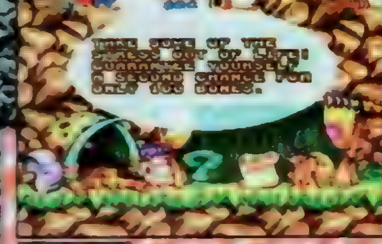


LANZA



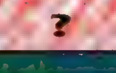


INVENCIBILIDAD





Al entrar por ese tipo de puertas tienes acceso a la tienda, donde puedes comprar información, créditos, un artículo sorpresa y otras cosas.



?



VIDA EXTRA

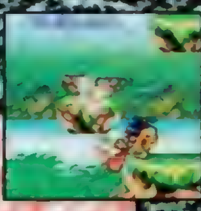


CONTENEDOR DE ENERGIA

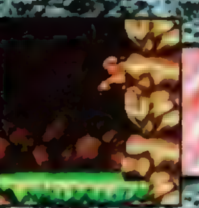


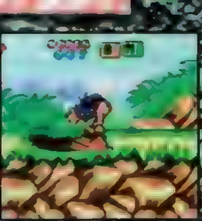


Hay plataformas que se destruyen al subirte en ellas.



Algunas otras hay que encontrarlas a garrotazos.

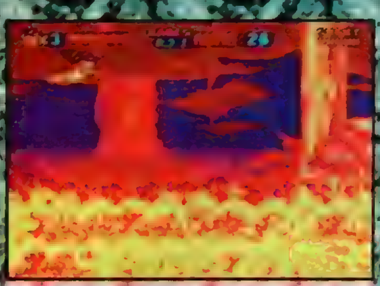




Claro que los pasajes secretos no podían faltar y algunos hay que golpear para encontrarlos.

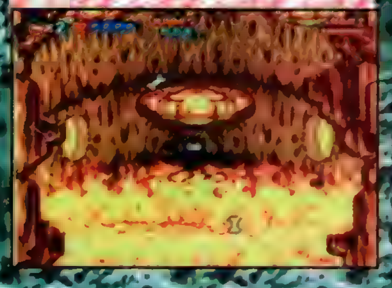
Al comenzar esta escena toma las lanzas y regrésate, clava las lanzas en el árbol para ir rebotando en ellas e ir subiendo, así al llegar a lo más alto encuentras un contenedor de energía





Aquí el fuego sube constantemente y tu única salvación es trepar por las lianas.

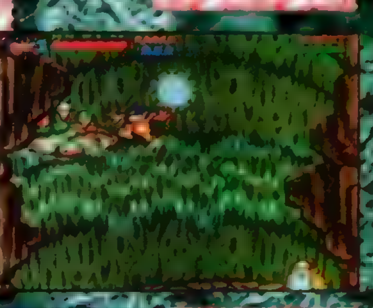
Por dentro de un árbol se desarrolla esta escena teniendo al fuego como tu principal enemigo ya que si te alcanza conocerás el lado oscuro del personaje.





Muchos de los items y bonus no están muy a la vista por lo tanto en algunos casos es necesario que te sirvas de ciertos enemigos.

Hay una escena donde el viento te ayuda a subir porque las plataformas están muy alejadas entre sí.





Andar a oscuras no es nada fácil, así que nuestro amigo se ayuda con una luciérnaga.

A lo largo del juego pudes encontrar las letras que forman la palabra BONUS.



El agua no es precisamente fácil por los enemigos que pueden provocar que caigas de la balsa.

Los jefes son similares físicamente pero la forma de atacarte es totalmente diferente por lo cual tienes que seguir estrategias distintas con cada uno para poder vencerlos.

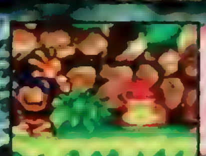






Algunas ramas se rompen en cuanto te subes en ellas y tienes que moverte rápido porque no hay piso.

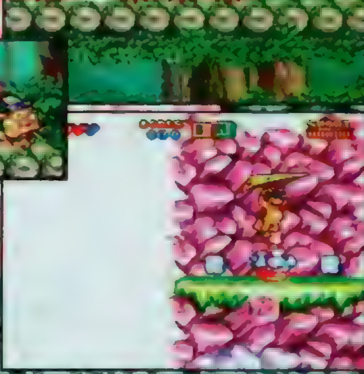




Al tocar estas pequeñas figuras es una marca para que si te eliminan te regresen ahí y no hasta el principio.

Hay algunas escenas donde utilizas algún vehículo de alta tecnología; con él necesitas tomar cierto número de objetos para que el oficial te otorgue tu licencia.

Para avanzar en esta parte tienes que utilizar la ayuda de estos pájaros para subir.





Una vez cada milenio, cuando el sol se alinea con la luna, guardianes Druidas convocan la magia de sus piedras sagradas para impedir el renacimiento del antiguo Warlock.

Las seis piedras sagradas son regadas a través del tiempo y por los continentes.

Usando los poderes que heredaste de tus antepasados Druidas debes encontrar las seis piedras antes del Warlock.

Esta es la hora más desesperada.

Encuentra las piedras y destruye al Warlock, o viviremos para siempre en la obscuridad.

Con esta historia comienza este nuevo juego de LJN basado en una película de las catalogadas como de culto.

Al comenzar, todo está muy tranquilo pero apenas avanzas un poco todo cambia, hasta los que parecían perros indefensos se convierten en feroces fieras.





Más adelante dentro de una mansión no te confíes ni de la gente aparentemente normal porque se convierten en zombies que no los eliminas tan fácilmente.

En tu camino vas tomando poderes varios como una esfera con un rayo adentro que al utilizarla dañas a todo lo que esté en la pantalla.



Hay un cráneo que al utilizarlo destruye todo lo que esté en la pantalla.



También hay una especie de pirámide que al usarla aparecen 2 objetos que giran alrededor de ti para protegerte.

El bastón provoca un temblor, el cual si lo utilizas en un lugar adecuado haces que baje alguna plataforma o cristal para llegar a nuevos lugares.

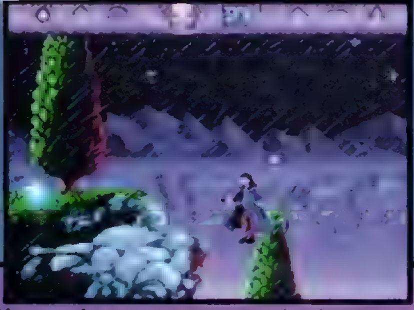




Warlock es un título bueno, pero sin duda le faltó esa chispa de diversión que tienen los mejores juegos.

Contra este enemigo te enfrentarás constantemente en el transcurso de todo el juego, en ocasiones como un jefe y en otras simplemente te estorbará.





Ciertos lugares parecen inalcanzables pero siempre hay forma de llegar a ellos, como en este caso donde avanzas un poco hasta que salga un murciélago, entonces te regresas y así él deja caer un cristal con el que puedes llegar al lugar.

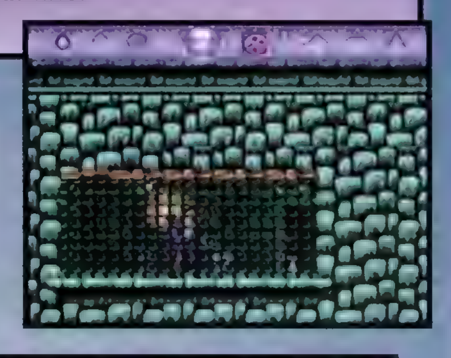
En el transcurso de esta escena las estatuas cobran vida mientras te les acercas.

Cuando te enfrentes a estos enemigos pégate a ellos, agáchate y dispárale constantemente hasta eliminarlos.



Si le disparas a las palancas activas el movimiento de las plataformas o desapareces barreras. Por cierto si caes de una altura considerable eres eliminado al momento.

Hay muchos lugares ocultos donde puedes obtener items que facilitan tu camino.





Al comenzar esta escena te enfrentas a un subjefe que es un fantasma y de fondo musical se escucha el órgano.

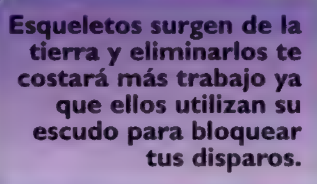
A lo largo del juego hay que estar muy atento ya que hay objetos como antorchas que se lanzan hacia ti.



Aquí te enfrentas a unas esferas que velozmente te atacan con rayos y fuego mientras tú estás limitado por dos barreras que desaparecen hasta que elimines a los enemigos.

El fuego sube constántemente en esta parte mientras tú tienes que subir rápidamente ya que si te alcanza te elimina al instante.

Aquí tomas forma del monstruo de la izquierda para enfrentarte contra una especie de demonio que al destruirlo obtienes la cuarta piedra.



Esqueletos surgen de la tierra y eliminarlos te costará más trabajo ya que ellos utilizan su escudo para bloquear tus disparos.



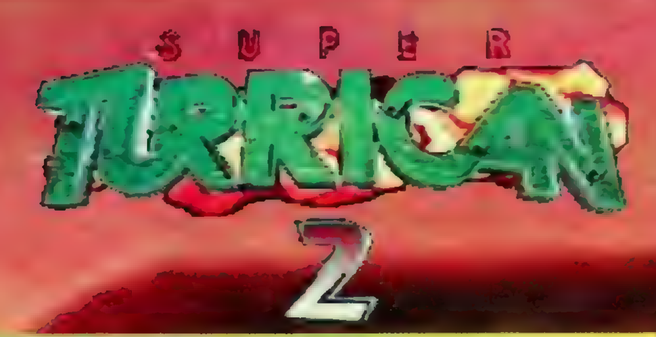
Para esquivar a este jefe sólo agáchate mientras se acerca a ti y cuando se aleje atácalo con tu esfera.



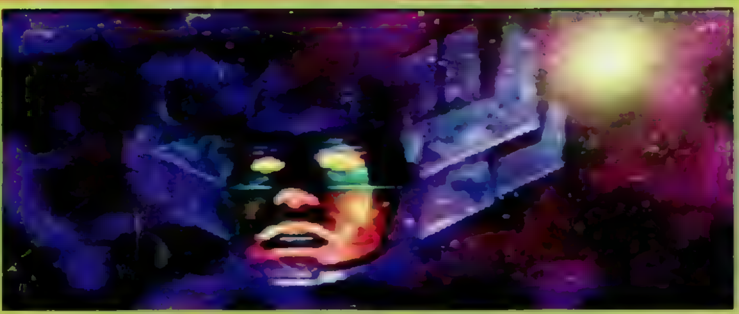


Este enemigo lanza-fuego es un verdadero dolor de cabeza ya en las últimas escenas en donde tienes que cuidar al máximo tu energía.

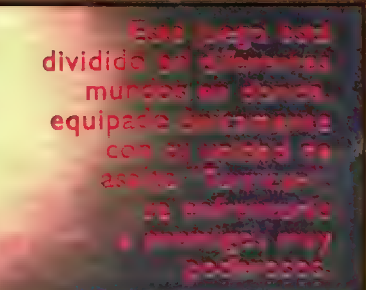
INFORMACION SUPERNESESARIA



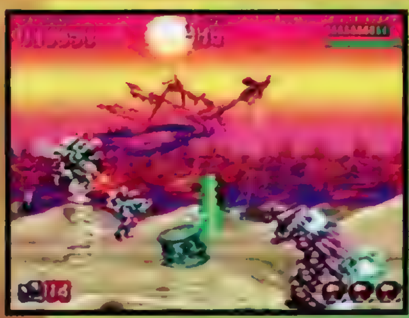
Los habitantes de un pequeño sistema solar llamado Tormane no sabían lo que los había golpeado cuando un misterioso individuo de pronto apareció de la nada y tomando a todos por sorpresa rápidamente invadió los 6 planetas que forman este sistema; sólo unos cuantos pudieron escapar del siniestro individuo, sólo conocido como "The Machine", y de inmediato fueron a pedir auxilio a la UFF (United Freedom Forces), donde al conocer que esta amenaza había regresado, sin duda mandaron un nuevo equipo que esta vez tendría que acabar con esta amenaza para siempre.



Super Turrican 2 no es una secuela cualquiera, este nuevo juego desarrollado por Factor 5 es un gran [illegible] por cualquier lado que se le mire; si tú [illegible] Turrican para SNES sabrás que es un juego muy [illegible] pues dejanos decirte que la secuela es [illegible] ofrece cosas por las que muchos [illegible] pregun-tando últimamente como [illegible] música, excelentes gráficas y cinemas [illegible] ya cono-ciendo la historia mientras [illegible]

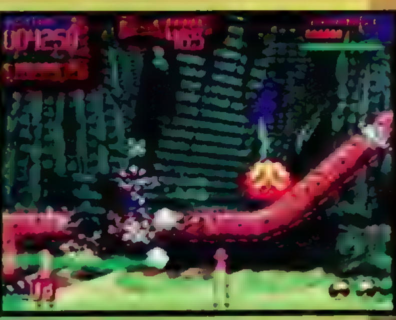


[illegible] dividido [illegible] mu[illegible] equipa[illegible] co[illegible] as[illegible]



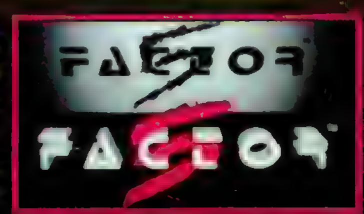


El primer mundo, en el que tendrás que luchar, es el mundo de Dunas. Un planeta civilizado hasta antes del ataque de "The Machine", aquí te comenzarás a dar cuenta de la gran variedad de escenas y el gran ingenio de los programadores pues lucharás en el desierto, en una ciudad abandonada y hasta en una nave antes de enfrentarte al terrible jefe de este nivel, un gigantesco gusano de tierra y al cual tendrás que destruirle la lengua para derrotarlo lo que significa una batalla con un gigantesco hocico.

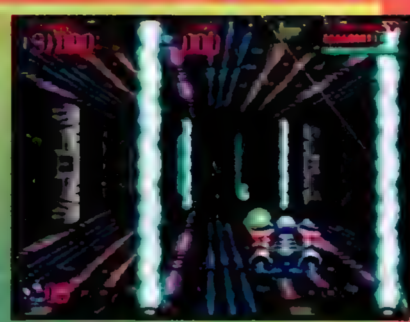




Como dijimos al principio, Super Turrican 2 es un juego muy bueno que vale la pena le eches un ojo no importando si no jugaste el primero pues tiene muchos factores buenos; quizá lo malo de este juego es que no es demasiado largo y si alguien se lo propone lo podría terminar fácilmente en un par de días; digamos que el balance general nos da un juego excelente.



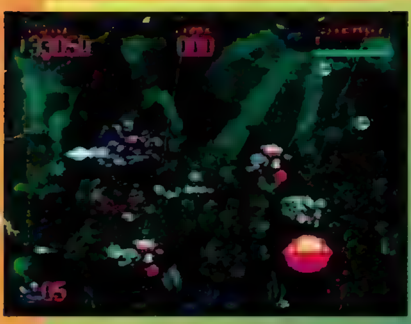




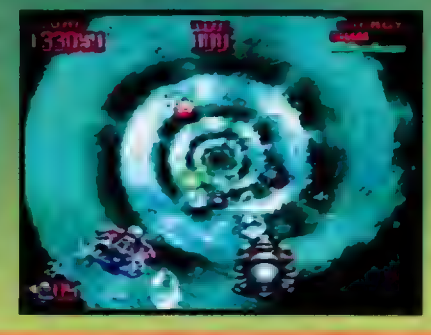
Desafortunadamente después de pelear contra el "gusanito", Turrican es capturado por los esbirros de Machine y llevado como prisionero hacia una de las naves de combate pero ahí logra escapar, así que para poder huir tendrás que llevar a Turrican a luchar afuera de una nave,teniendo que enfrentarte al sistema de defensa,además de que si logras entrar a la nave tendrás que utilizar una moto espacial para moverte y también luchar contra unos robots bastante agresivos; el jefe de este nivel es una araña espacial que intentará dañarte con su veneno.







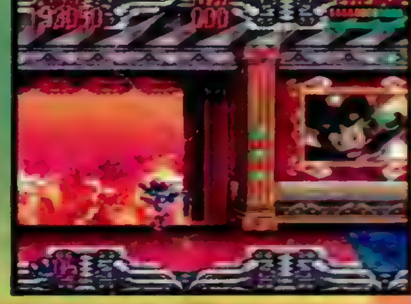
Sin duda en este juego la suerte no está a favor de Turrican ya que después de ser casi devorado por la gigantesca araña espacial, es capturado ahora por un grupo de piratas espaciales y llevado a la base de estos sujetos en un planeta acuático; como te podrás imaginar ahora tu misión en este nivel es buscar un medio de escape para poder cumplir tu asunto pendiente con "The Machine",así que en esta escena te la pasarás la mayor parte del tiempo trepado en una moto acuática buscando un transporte ideal; aunque en este nivel no hay un jefe, la dificultad de la mayoría del nivel no hará que lo extrañes, el efecto de la pelea en el remolino es bueno.







Después de vérselas negras por un buen rato al fin Turrican logra llegar a una nave que se dirige a la base de Machine, ésta es la última misión de Turrican y, como siempre,aquí encontrarás la mayor resistencia y los enemigos más poderosos; un detalle muy bueno de esta misión es que hay una escena de naves donde la gente de Factor 5 utiliza un efecto muy parecido al del juego Axelay de Konami y el cual se ve muy bien; al final de esta escena, no tan larga como las anteriores, vendrá la batalla contra "The Machine" y la cual no podrás perder por el bien del sistema solar Tormane y por tu propio bien.







Con este sencillo método, tú podrás ver la pantalla de los créditos sin haber terminado o ni siquiera jugado este título.

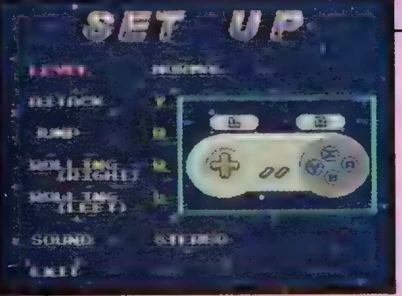


Cuando llegues a la pantalla de Options / Start, selecciona el modo de Options para que parpadee en rojo la palabra; una vez que hayas efectuado esto, presiona simultáneamente los botones L y R en el control uno, para poder ver los nombres de las personas detrás de este juego.





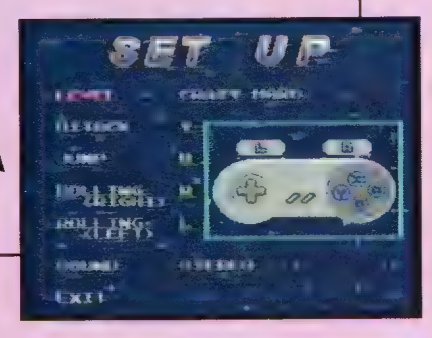
Una de las cosas que vas a notar, cuando juegues por primera vez Sparkster, es que sólo en la pantalla de Opciones puedes elegir hasta el nivel "Hard" de dificultad; pero si te sientes muy valiente con este truco, le podrás agregar 2 niveles más de dificultad al juego.



Para lograr esto, sólo tienes que entrar a la pantalla de "Set Up" y ahí realizar la secuencia siguiente en el control # 1:



A, X.



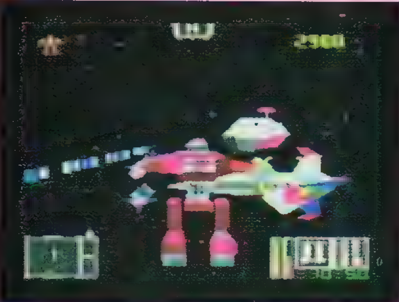


Estos modos son muy difíciles, porque además de que los enemigos rápidamente te quitan energía, en Crazy Hard no hay continues.

VORTEX

Si tienes dificultades para terminar este juego, a continuación te daremos unos passwords que te podrán ser útiles, pues activan las diferentes funciones escondidas en el juego.

PON TU PASSWORD JTTSJ	VIDAS INFINITAS
PON TU PASSWORD CTGXF	SWITCH DE NIVEL ENCENDIDO
PON TU PASSWORD HWZSM	INDESTRUCTIBLE
PON TU PASSWORD WSUTO	AMMO INFINITO



Son diferentes funciones, así que tienes que escoger la que más te convenga. Si quieres utilizar una de estas funciones en un nivel adelantado, sólo tienes que introducir el password que quieras (menos el de Switch de nivel escondido) y después poner el password de la escena en la que quieras jugar.

BUBSY II

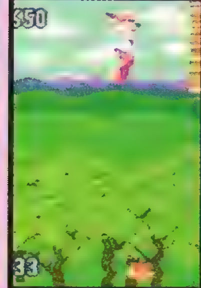
Salto Doble

Si tú tienes problemas en algunas áreas del juego Bubsy II, este código te ayudará bastante, pues sirve para que tu personaje salte el doble de altura de lo que normalmente lo hace.



Para lograrlo, sigue estos sencillos pasos: al aparecer la pantalla de presentación del juego, introduce la siguiente secuencia en el control 1: ▲, Y, Y, Y, ▼.





Entonces si lo haces correctamente al comenzar tu juego, verás que Bubsy salta mucho más de lo normal; esto te servirá para tomar atajos o caminos que antes era muy difícil, además que te permitirá huir más fácilmente de los enemigos y conocer muchas áreas del juego que antes te eran desconocidas.



PRECIOS

¿Por qué no publican una lista con los precios de los juegos? Esto nos serviría para saber dónde comprarlo a un menor precio.
JOSE LUIS NILO
Medellín, Colombia

No es la primera vez que nos hacen esta consulta, creemos en nuestra editorial, que además, es una muy buena sugerencia. Pero se nos hace imposible realizarlo debido a que nuestra misión es informarte sobre los juegos, consolas, accesorios y todo lo nuevo referente a estos, tratando de ser lo más imparcial posible, y sin caer en incentivarte a la compra de estos, teniendo en cuenta que no todos tienen los medios para obtener tanta variedad de títulos y artículos complementarios.
El otro motivo que nos impide hacerlo, es que existe una amplia diversidad de precios entre los locales del ramo, esto es muy normal, lo que provoca que exista una sana competencia para ver quién vende más. Entonces deberíamos dedicarle muchas páginas a este tema y nos meteríamos en un espacio que no nos corresponde.
Lo único que te podemos recomendar a la hora de comprar, es que te fijes que el artículo que te llevarás, tenga algún sello del distribuidor autorizado, ya que esto te dará respaldo y garantía de la calidad del producto. No comprar piraterías por ahorrarte algo de dinero, que probablemente tendrás que gastarlo después en hacer alguna reparación a un daño generado por estas.
Ryo.

ANIMALITY

¿Es verdad que se pueden ejecutar "Animalities" en Mortal Kombat II de Super NES?
SERGIO GUZMAN
Caracas, Venezuela

¡Vaya que ha crecido este rumor! Desafortunadamente no pasa de ser esto, como muchos otros rumores que andan por ahí. La respuesta salta a la vista y por si no has descubierto este truco, es porque no existe. La culpa de esto, pensamos que la tiene una revista extranjera, que publicó fotos de Sub-Zero transformándose en un oso polar y partiendo al enemigo en dos, con un brutal golpe de sus garras, y por si esto fuera poco, publicó fotos de fatalities nuevos, como por ejemplo el de tirar al enemigo a los árboles para ser devorados, o dejarlos colgando de un gancho. Como te dije anteriormente, son sólo rumores que no tienen nada de verdad. Lo único verdadero es que ganado 250 peleas conseguirás una pantalla con una mesa de pong, que además podrás jugar, lamentable es el hecho de que esto sólo sirva para los "arcades".
Aprovecho para agradecerte tus comentarios y sugerencias para la revista, estas quedarán almacenadas en nuestros archivos.
Ryo.

GAME BOY

¿Me podrían dar todas las características de un Game Boy?
CARLOS PACHECO M.
Isla Margarita, Venezuela

Tal como lo pusiste en tu carta, te estás iniciando recién en este mundo del video juego, y por esta razón, necesitas toda la información necesaria para comenzar bien. Lo primero, es que debes hacerte de una consola que vayla de acuerdo a tus gustos y exigencias. Comenzaré por decirte que el popular Game Boy necesita de 4 baterías (pilas) AA, sus dimensiones son: 90 mm X 148 mm X 32 mm, en cuanto a su peso, es aproximadamente de 300 g (con baterías incluidas). Tecnológicamente hablando, te contaré que su CPU es de 8 bit y su RAM es de 64 K-bit. En lo referente al sonido, contiene un parlante de 10 mW y una salida para audífonos (stereo) de 2 mW. Su consumo de energía es de 700 mW (este cáculo es variable, depende del cartucho que estés usando), pero normalmente la duración de las baterías es de 30 hrs. Por último, tiene una pantalla de STN tipo LCD.
Espero que estas características del Game Boy te sean de gran ayuda, en tu elección de consolas.
Ryo.

STAR FOX

¿Cómo puedo entrar en el "Black Hole"?
CESAR RIQUELME S.
Caracas, Venezuela

Debido a la gran cantidad de cartas que hemos almacenado hasta el momento con la misma pregunta, me he visto en la necesidad de contestar por segunda vez algo que anteriormente lo hiciera otro piloto. Sigue atentamente estas instrucciones y no tendrás ningún problema. Debes ingresar a la "Zona de Asteroides" del nivel 1, procurando cuidar mucho tu energía, de lo contrario no tendrás opción de conseguirlo. Cuando te encuentres frente a la fila de asteroides de color café, dispárale al del centro, esto te dará una pasada libre. Ejecuta la misma operación con la fila de asteroides siguiente. En la tercera y última fila, debes estrellarte con el del centro, no dispararle. Ahora, ve inmediatamente hacia el lado izquierdo de la pantalla y desciende. Te encontrarás con un asteroide muy particular, debido a que tiene una cara sonriente, estréllate en él, esta es la puerta al "Black Hole". En su interior te encontrarás con muchas sorpresas. ¡Buena suerte!

Ryo

TETRIS & MARIO

¿Qué saben acerca de este juego?
JAIME IZARNOTEGUI
Bogotá, Colombia

Te contamos que no es otra cosa que no te diga el nombre "Tetris and Mario". Sí, porque en este cartucho de 8 megas, podrás disfrutar de estos entretenidísimos clásicos. Cabe destacar que a pesar de que los juegos son exactamente los mismos, se le han agregado mejoras en los gráficos y opciones de juego. Si tú eres un fanático del "Tetris", no puedes perderte esta oportunidad de tenerlo para tu Super NES. Aprovecho al finalizar esta respuesta, de decirte que hace ya algún tiempo, se encuentra en el mercado un juego llamado "Break Thru!", el cual es obra del mismísimo creador del "Tetris", Alexey Pajitnov.

Fox

EARTH WORM JIM

Creo que este juego es espectacular, con grandiosos gráficos, buen sonido y una excelente y divertida animación. Sólo tengo un problema, se me hace difícil llegar al final. ¿Cómo lo puedo hacer?
SALVADOR RUIZ-TAGLE, Venezuela

Sí, yo creo al igual que tú, que "Earth Worm Jim" es un muy buen juego, bastante entretenido.
Pon mucha atención, porque aquí va un código que te aliviará tus dolores de cabeza, convirtiéndote en invencible, además de poder seleccionar el nivel: Presiona "Start" para pausar el juego, entonces apreta simultáneamente "L" y "A", suéltalos y presiona "B", "X", "A", "A", "B", "X", "A" y "Start". Aperecerá una foto y luego un menú especial. Ahora sólo depende de ti.

Fox

SUPER HEROES

¿Qué juegos nuevos saldrán?
RAIMUNDO ANTUNEZ G., Chile
ISRAEL GONZALEZ,Colombia

Pienso que ya al leer esta respuesta, tendrás la oprtunidad de poder usar los tips del sorprenderte juego llamado "Spider Man". Cartucho editado por Acclaim, en donde el protagonista es nuestro conocido amigo "Hombre Araña", que ha entretenido a muchas generaciones con sus aventuras.
El otro título que saldrá es "Judge Dredd", para los que no lo conocen, éste está basado originalmente en un comics, sabemos que luego lo tendremos en una versión para cine y que transcurre en el futuro siglo XXII. Este juego también es producido por Acclaim. Los formatos para estos dos nuevos títulos es Super NES, en el caso de "Judge Dredd", también habrá una versión para Game Boy.
Esperamos que ambos juegos estén a la altura de sus versiones en comics.

Fox

ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
TRANSVERSAL # 93 Nº 52 - 03
SANTAFE DE BOGOTA - COLOMBIA

EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
FINAL AV. SAN MARTIN CON FINAL AV. LA PAZ
CARACAS - VENEZUELA

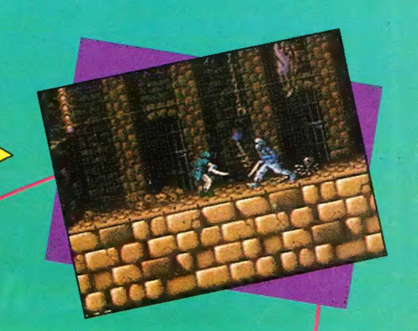


¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...!

Gran ESPECIAL PASSWORDS

SUPER NES - NES - GAME BOY





METROID
MARIO IS MISSING! - OUT OF THIS WORLD
MEGA MAN (GAME BOY) - PRINCE OF PERSIA (SUPER NES)
SKYBLAZER - SPARKSTER - TURN AND BURN - VORTEX - JOE & MAC
PRINCE OF PERSIA (NES) - MEGA MAN II (NES y GAME BOY) - ACT RAISER 2
NBA JAM (GAME BOY) - ADVENTURE OF LOLO 2 - CASTLEVANIA II
SUPER EMPIRE STRIKES BACK - Y MUCHOS MAS.

INFORMACION SUPERNESESARIA





- TRUE LIES
- STARGATE
- METAL WARRIORS
- BUST-A-MOVE

ESPECIAL "ACME 95"

...No te pierdas el reporte con lo más espectacular que vimos en nuestra visita a esta feria.

...Continuamos nuestro análisis a los diferentes finales de tus juegos favoritos.



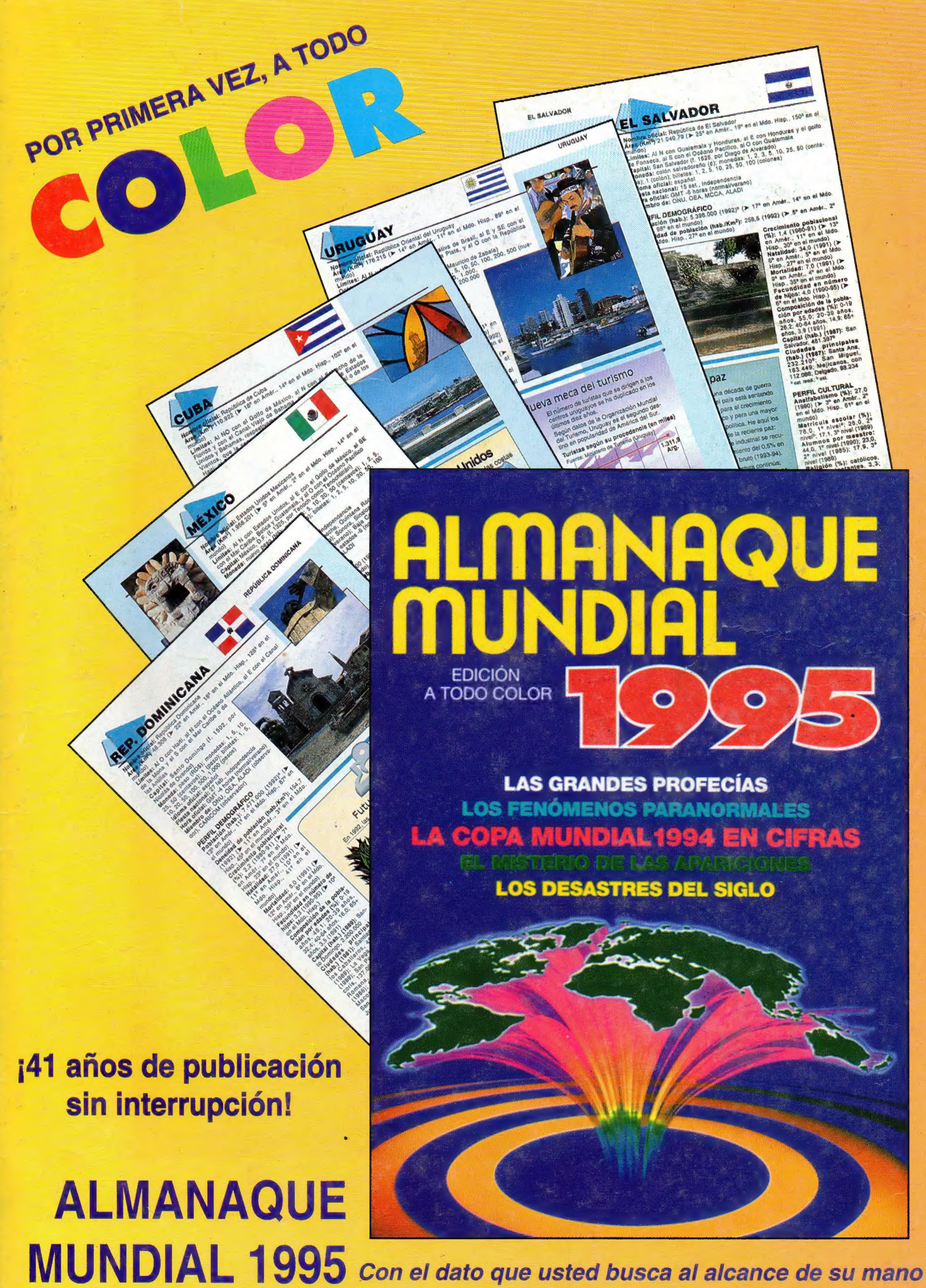
Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES

REVISTA CLUB Nintendo®

¡El Secreto del Poder!


POR PRIMERA VEZ, A TODO
COLOR
ALMANAQUE MUNDIAL
EDICIÓN A TODO COLOR
1995
LAS GRANDES PROFECÍAS
LOS FENÓMENOS PARANORMALES
LA COPA MUNDIAL 1994 EN CIFRAS
EL MISTERIO DE LAS APARICIONES
LOS DESASTRES DEL SIGLO
¡41 años de publicación sin interrupción!
ALMANAQUE MUNDIAL 1995
Con el dato que usted busca al alcance de su mano


Only For
Nintendo
DONKEY KONG
COUNTRY
DK
Official Nintendo Seal of Quality
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM